

Nosolo
GAMER
Nº 7 Marzo 2013
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS DE Nosolo FREAK
ANALIZAREMOS
METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW-MIRROR OF FATE
PERSONA 4: GOLDEN
Y MUCHO MAS
ESPECIAL:
TOMB RAIDER
RETROMADRID 2013
Con la colaboración de: Afrikitown - GameLX FM - Indiepodcast - Retro entre amigos

Nosologamer

DIRECCIÓN

Salvador Vargas

SUBDIRECCIÓN

Daniel Ferrer

Sergio Aguilera

EDICION Y MAQUETACIÓN

Salvador Vargas

Daniel Ferrer

PORTADA

Aida Gallego

REDACCIÓN

Andrey Alfonso

Daniel Ferrer

Daniel Vega Egea

Ernesto Fabián Rodríguez Coímbra

Esther Esteban

José Carlos Cabra Peláez

José Manuel Jurado Bueno

Josua Kultur

Luís Arcas

Luís Avilés

Luís Jesús Zapico Quiñones

Lucrecia Souviron Priego

Miguel Ángel Pernía Terradillos

Pedro Quintela

Rafael Valencia García

Salvador Vargas

Sergio Aguilera

Xavier Muñoz Casermeiro



GAMETORIAL

En el último mes me han asaltado una serie de preguntas sobre este mundillo del periodismo de videojuegos, cuestión la cual suele suceder cuando aparece un título que no cumple las expectativas y aparecen análisis tan dispares. Para los que no os situéis estoy hablando del sucedido con Aliens: Colonial Marines, más que lo que el juego ofrece o deja de ofrecer sobre lo capacitado que estamos para valorar si algo es bueno o malo.

Empecemos por preguntarnos quien es realmente periodista de videojuegos, yo por lo menos sé que no lo soy y no vendo burras a nadie, mi trabajo es otro que es el que sustenta mi vida y esto es más un hobby que una obligación. Pero leo, escucho y veo a muchos supuestos "periodistas" de los cuales no tengo constancia que ostenten el título ni la carrera necesarios para encumbrarse como tales, y además osan predicar como si su palabra fuera la verdad absoluta. Por suerte en la época actual cada jugador puede forjarse su propia opinión gracias a mil vídeos que aparecen de cada juego, gameplays de los millones de youtubers, por supuesto con los diferentes análisis y las opiniones de otros jugadores en foros, recuerdo como hubo una época en la que comprábamos los juegos a ciegas por la portada o por la recomendación de algunas revistas que no bajaban sus notas de 90.

Fuera de poner títulos a los "profesionales" de este mundillo, ¿realmente quién está capacitado para decir si algo es bueno o malo? El gusto de cada persona es único y exclusivo, se pueden compartir semejanzas pero cada unos somos de nuestro padre y nuestra madre, y ¿quién somos nosotros para deciros si un juego es bueno o malo? La persona que detesta el género del fps y tiene que analizar un Call of Duty, ¿qué opinión puede dar de él? O por el contrario el fanboy de Saint Seiya, ¿acaso no le pondrá buenas notas al juego de La batalla por Santuario? Por ello soy de la opinión que es bueno que encontréis aquel redactor al que seáis afines en cuanto a gustos, además de cotejar otras reviews y comprobar mediante vídeos si el juego en cuestión puede ser de vuestro agrado o no, porque este vicio nuestro por desgracia es muy caro y la economía no está como para errar en la compra de un juego.

Espero no haberos cargado demasiado con mi charla, sin más os invito a que disfrutéis de esta revista que hemos preparado para vosotros con 0 de profesionalidad pero con todo el amor del mundo por los vidoejuegos.

Salvador Vargas Ramírez
Director

Podéis seguirnos o ponerse en contacto con nosotros en:
NUESTRA WEB *http://www.fusion-freak.com*
FACEBOOK *https://www.facebook.com/NosoloGamer*
TWITTER *https://twitter.com/nosologamer*
CORREO *nosologamer@fusion-freak.com.*











Número #7
MARZO 2013

CONTENIDO

NO ME TOQUES

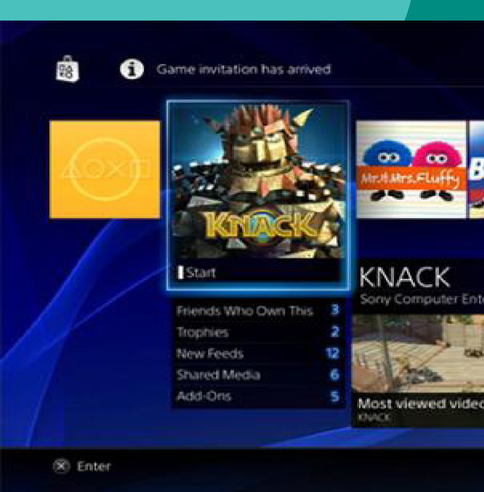
PLAYST



Ya queda lejos el famoso 20F, pero aún tengo ese regustillo a bueno en el paladar con lo mostrado por Sony, al igual que un sinfín de dudas que se irán resolviendo en los próximos meses. Sin duda la compañía nipona ha dado un giro muy positivo en su política, muestra de ello es la excelente gestión que están llevando con su PlayStation Plus y del cual soy orgulloso suscriptor, pena que no hayan dejado claro que va a pasar en la futura máquina aunque nubes negras asoman en el horizonte para los títulos que tengo en mí catálogo virtual. Parece ser que la nueva arquitectura de PS4 no es compatible con los juegos tal y como los conocemos ahora (ya sea en su formato físico o digital descargable), y que la única opción será jugarlos vía streaming mediante Gaikai. Me asusta pensar que el dinero invertido en ellos caiga en saco roto y no pueda disfrutar de ellos, porque siendo sinceros no veo mi PS3 durando más de 5 años y parece ser que habrá que volver a pagar por ellos en la nueva consola.
Pero quiero ser positivo, porque así es como me sentí tras ver la conferencia. Fuera aparte de no ver la consola físicamente, al fin al cabo solo es una caja y lo interesante es su contenido, las "tripas" de PS4 apuntan muy buenas maneras.



De todas formas esta es una generación en la que no espero un salto gráfico tan cuantitativo como hubo de los 64 bits a los 128, y de estos a la actual. Todo lo que esperamos ya lo tenemos en PC, y si ese es el techo a mi me sobra porque ya me sobraba con los actuales. Me apetece más todo el trasfondo, esos detalles denominados sociales. La idea de una comunidad con la que compartir tus partidas en tiempo real para solucionar dudas o simplemente departir del juego en sí, poder subir tus partidas al instante sin tener que pasar por el engorro de una capturadora, portar tu partida a PS Vita y jugar en la comodidad de tu cama o el cuarto de baño y un largo etcétera de posibilidades que se vislumbran me atraen mucho más que los gráficos.



Desde mi humilde opinión Sony ha puesto en liza una consola muy potente, con gran facilidad para que las desarrollas puedan crear, un amplio abanico de posibilidades y sobre todo le ha devuelto la jugada a Microsoft y en su propia casa. Gran movimiento el de presentar la consola en Nueva York, la gran puerta del mercado donde la compañía de Redmond domina sin paliativos.

Esperemos que Microsoft sepa responder y no se pierda en Kinects y contenidos multimedias que a mí personalmente no me interesan lo más mínimo.

Sony, shut up and take my Money!!

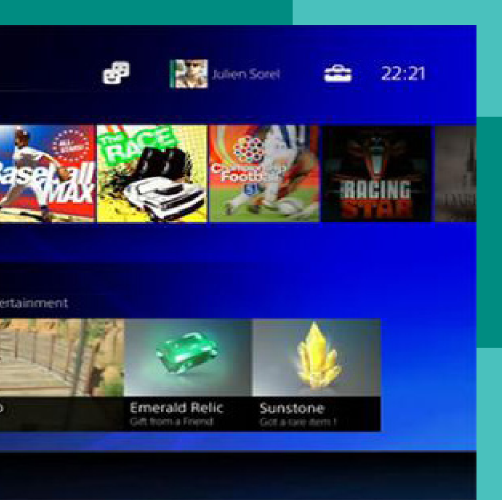
Salvador Vargas

S LOS PIXELES

TATION 4







Y PS4 fue presentada en sociedad...creo que dejando más sombras y dudas que luz en lo que a especulaciones se refiere pero sobre todo dando la buena nueva del nacimiento de una próxima generación de consolas que todos esperamos.

Vamos con lo que consideraría cosas positivas. Lo primero a destacar es la nueva lucha, por el bien de la industria, que tanto Microsoft con su próxima (o eso esperamos Xbox720) y Sony con su PS4 tendrán en los próximos meses y años, sobre todo después de cierto estancamiento y mediocridad en los últimos títulos aparecidos en el mercado.

Se acabaron los rumores que decían que no se podría jugar a juegos de segunda mano, tener que estar eternamente online o la imposibilidad de jugar a juegos a PS3 (incluso el catálogo de PS2 y PS1), pese a que el tipo de retrocompatibilidad que se han sacado de la manga no sea la esperada. Todos estos malos augurios no han llegado a buen puerto y parece que la cordura vuelve a reinar en Sony con lo que nos podremos llevar la consola a cualquier lado para jugar con los títulos que nos preste el vecino o amigo de turno.

No voy hablar de los títulos presentados, son gráficos solo gráficos y queremos verlos pero funcionando en la consola en cuestión y viendo qué tal le ha sentado el salto a la nueva generación a la joya de la corona de Sony.

Sin duda, el aspecto más negativo de la presentación de PS4 es no mostrarla y tener que conformarnos únicamente con el mando, con parte táctil, de PS4. ¿Por qué razón no se mostró una versión aunque sea BETA de la consola? Prisas, querer adelantarse a su rival, etc...Son miles de dudas que al menos a mi me han invadido al no poder ver a la maquina, que seguramente después de Navidades podré contemplar cerca de mi televisor.

Tampoco tiene mucha importancia que no podamos utilizar mandos o periféricos de PS3, era casi seguro que con nuevo mando no iban a dejar vestirnos con trajes antiguos y "desfasados". Tampoco se ha abandonado al gran proyecto para competir con Kinect que fue Move, que parece tendrá vida después de estar en coma.

Bueno, miremos con optimismo a un futuro que estará seguramente lleno de momentos muy dulces y otros no tanto, no es hora de poner pegas, ya habrá momento para ello, sino de alegrarnos por ser gamers y poder disfrutar del comienzo de una nueva generación.

Daniel Ferrer



La belleza del pixel

José Manuel Jurado Bueno

El pixel es bello o ¿no piensas así? Siempre compitiendo con los polígonos, la típica cruzada del 2D contra el 3D, quizás un punto con una paleta de varios millones de colores no os diga mucho, pero claro no siempre fue así, como siempre hacemos, os daré un billete para recordar un poco de lo que teníamos antes y su transición a la época actual.

Haciendo memoria, me viene a la cabeza como siempre la década de los 80, cuando las consolas domesticas eran aun algo extraño para el gran público, los pixeles eran algo que en televisiones y monitores se apreciaban debido a la escasa resolución de la época y la paleta era de unos pocos de colores, el resto lo ponía nuestra imaginación, juegos como Pacman o Space Invaders sorprendían a propios y extraños. Ya por aquel entonces aun no existía la "batalla" de los 2D contra los 3D, más que nada porque la escasa potencia de la circuitería no permitía muchas florituras, así que antes de los polígonos vieran la luz, todo el 3D que podías imaginar eran un puñado de vectores de colores sobre un habitual fondo negro. Aquí los máximos exponentes eran juegos como Asteroids (este salió en arcade en el 79, pero lo meto, por lo que significo), Battle Zone o los juegos arcade de La Guerra de las Galaxias, hay mucho más que contar en esta década en el apartado arcade y la evolución de sus placas, sin embargo con la salida de las consolas, y una potencia no ampliable, como ya todo sabemos, en la generación de Nes de Nintendo y la Master System de SEGA, prácticamente todos los títulos salidos se centraban en gráficos 2D, con una resolución y una paleta aun bastante limitada, pero con títulos clásicos como Super Mario Bros o Alex Kidd consiguieron que las consolas fueran un poco más conocidas por todos.

Llegamos a la década de los 90, donde todos se volverían locos por los 3D, quizás no tanto en la época de Super Nintendo o Megadrive, donde ya empezaron a salir los primeros juegos poligonales con ayuda de chips adicionales como StarFox (StarWing para los europeos), Stunt Race FX, Hard Drivin' o Virtua Racing. Curiosamente la NeoGeo se convirtió en el último bastión de resistencia en 2D con grandísimos juegos, en PC también empezaron los primeros juegos con 3D, a pesar de que aun las aceleradoras gráficas 3D no habían visto aun la luz, aun así veríamos títulos como Alone in the Dark, con personajes en 3D, sobre fondos dibujados o prerenderizados. Pero todo esto cambio con la salida de las nuevas consolas de 32bits, la Playstation de Sony y la SEGA Saturn y las primeras aceleradoras gráficas de 3DFX, las Voodoo, que posteriormente Nvidia compraría para que no sacaran más, pero eso es otra historia. A partir de entonces todo tenía que ser en 3D, ninguna distribuidora quería arriesgarse juegos con gráficos 2D , bueno no es tal que así, salieron grandísimos juegos en 2D por mencionar algunos, aventuras gráficas como Broken Sworld o Discworld (Mundodisco), juegos de rol como Alundra o WildArms, juegos de lucha como las incombustibles sagas de Street Fighter Alpha o King of Fighters,



además de esto también surgió una nueva vertiente que era aprovechar las tecnologías actuales 3D, para hacer juegos jugabilidad como la de antaño en 2D, y así nació en 2.5D, como por ejemplo Klonoa: Door To Phantomile, Pero no nos desviemos, las distribuidoras y desarrolladoras pensaban, teniendo polígonos por doquier, significaban ventas, vamos lo de siempre, y así durante muchos años se produjo una época oscura, donde los juegos 2D se vieron relegados a las portátiles.

En la actual generación de consolas, grandes titulos 2D han salidos con gráficos preciosistas, títulos como los de Vanillaware, es decir, Odin Sphere, Muramasa: The Demon Blade o el futuro Dragon's Crown, También hay otras compañías, lógicamente WayForward y su BloodRayne: Betrayal, por poner un ejemplo, pero la mayoría de juegos 2D se han visto relegados a ser títulos menores en XBLA o en el PSN, o sea títulos arcades a precio más o menos reducido, e incluso las portátiles cada vez se parecen cada vez más a su hermanas mayores, incluso en telefonía pese a juegos como Angry Birds, la potencia de estos hace presagiar que el 3D avanzara lenta pero inexorablemente a engullirlo todo.

Para concluir y después de haberos contado un poco de historia, en mi opinión pese a las limitaciones del 2D, es algo que nunca morirá puesto que todos recordaremos y jugaremos de nuevo una y otra vez, es como el buen vino, sabe envejecer bien, en cambio el 3D desde mi punto de vista no, tengo alguna que otra experiencia con juegos que me deje a medias en el pasado y los volví a retomar en el presente y la verdad que me costaba jugarlos, no por la jugabilidad en si, sino porque me sangraban un poco los ojos, pondré como ejemplo Silver, ese juego del 99, fondos prerenderizados (actualmente el 3D puede hacer esos fondos mil veces mejor) y personajes hechos con pocos polígonos, que tenían menos expresividad que un playmobil, en cambio me vuelvo a pasar juegos como un Monkey Island, un Sonic o un Super Mario World y los disfruto igual que cuando era crio. Así que señores de la industria por favor seguid sacando juegos en 2D, para que los viejos del lugar podamos seguir disfrutando de nuestra niñez, y para todos los demás jugadores noveles, dadles una oportunidad a los clásicos y quizás os sorprendáis.



LA GUARIDA DE

El ultimo bastió

El otro día tuve una conversación con un amigo. Tratábamos de discernir hasta donde podíamos llegar en cuanto a calidad gráfica teniendo en cuenta el curso que toman los juegos y las consolas hoy en día. El hecho es que, tomando como máximo exponente el cine, ya estamos cerca en lo que respecta a las consolas y sobretodo al PC.



Empezaremos considerando películas como Beowulf o Tintín. Cierto es que todavía no podemos desarrollar algo a ese nivel de detalle sin reducir alguna textura de vez en cuando. Pero si consideramos lo que mueven los juegos más punteros de hoy en día, teniendo en cuenta que no aprovechan el PC al máximo, no creo que quede mucho para tocar ese tope que es el "pre-renderizado".

Ahondemos un poco en ese término: el pre-renderizado es todo aquel video o cinemática que se realiza en un ordenador pero sin necesitar un tiempo específico para cada fotograma. Si una secuencia va a 60 fotogramas por segundo, asumiendo una duración de dos segundos, ya son 120 fotogramas. ¿Qué ocurre si tardamos un minuto en renderizar cada fotograma? Obviamente obtenemos 120 minutos de tiempo en generar una secuencia de dos segundos. Bueno, si estamos haciendo una película podemos tardar lo que nos apetezca en renderizar. Cuando acabe, se genera el video y listo. Esto es lo que vemos en las películas y en las famosas cinemáticas de los videojuegos, que no dejan de ser videos grabados.

¿Y Qué ocurre precisamente en los videojuegos? Tenemos que un juego funcione a 60 fotogramas por segundo y no podemos "dejarlo para luego". Significa que en un segundo ha tenido que hacer esos 60 fotogramas y que no se puede permitir tardar más. El sistema tiene como máximo 1/60 de segundo para renderizar cada fotograma. De tardar más de eso, tenemos ralentizaciones, tearing o cualquier otro problema similar. A este método de renderizado se le llama "renderizado a tiempo real".

Obviamente esto no es del todo exacto. El cine suele renderizar a 4k (4096 × 2160 con un aspect ratio ~17:9) las películas y un juego como mucho trabajará a 1920 × 1080 con un aspect ratio de 16:9. Por otra parte el cine suele funcionar a 24 fotogramas por segundo (salvo El Hobbit que va a 48) y estos fotogramas se duplican si trabajamos en 3D al ser dos cámaras las que hay que hacer.

¿Tras toda esta sarta de tecnicismos que sacamos en claro? Que ya podemos hacer



algo no igual pero si peligrosamente similar al pre-renderizado y sin tener que tardar 1 minuto por fotograma. Esto nos deja con la cuestión que yo quería alcanzar tras sentar estas bases.

Pero si antes hablaba de películas como Beowulf, ahora toca hablar de las películas con actores reales. Pongo como ejemplo "The Amazing Spider-Man" de Marc Webb. Esta película tiene secuencias enteras generadas en pre-render pero que parecen

E AFRIKITOWN

ÓN DE AFRIKITOWN

formar parte de la película. Echad un ojo a los extras de la edición Blu-ray y comprenderéis de lo que hablo.
Sabiendo que el pre-renderizado no es realista todavía, y comprendiendo que no hay problema con la potencia de los equipos, ¿Cuál es la razón de que no se alcance el fotorrealismo en todas las películas y solo en ciertas secuencias?
Bueno, la potencia tiene una parte que ver. Tampoco gusta mucho que el sistema tarde una hora por fotogramas ni cosas por el estilo. Hay una segunda cuestión más importante que es la matemática. Si, eso que no nos gusta dar en clase y que siempre aprobamos por los pelos es lo que define todo esto. No podemos olvidar que todo lo que vemos son triángulos cubiertos por fotos. Eso, a fin de cuentas, es un polígono. Cuanto mejores sean los algoritmos y los cálculos de iluminación que se hagan y cuantas más ideas tengan para acelerar los cálculos, más cerca estaremos de alcanzar ese fotorrealismo tan lejano. Los nuevos algoritmos TRESSFX de ATI, que usan la tecnología existente en las tarjetas de hoy en día para crear un pelo nunca visto hasta ahora, son un buen ejemplo de lo que una buena programación aporta al realismo.
Otra cosa que nunca debemos subestimar es el talento artístico de los diseñadores. Muchas veces, meter un poco de suciedad en el suelo y algunas imperfecciones en la piel dan más sensación de realidad que añadir un millón de polígonos a una escena. Para una secuencia como la de Spider-Man, ha hecho falta mucha potencia y mucho talento artístico. Tened una cosa clara, eso ha tardado mucho más de un minuto por fotograma, y la secuencia no dura precisamente 5 segundos. Si echáis cálculos, comprenderéis la razón de no hacer películas enteras a ese nivel gráfico.
Cuando veamos una película pre-renderizada por completo en el cine que fácilmente podamos confundir con una película de actores reales al estilo de la calidad que se usa en ciertas secuencias de efectos especiales, entonces es cuando deberemos mirar a las consolas y quedar expectantes por lo que nos pueda llegar. Hasta entonces, vamos a preocuparnos un poco de que los juegos sean más divertidos ¿No os parece?

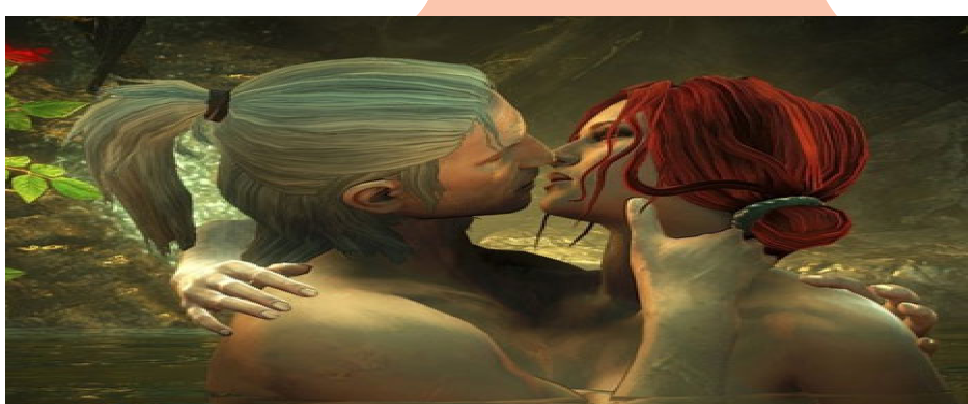
Daniel Vega Egea



Sexo y juegos

Ultimamente estamos viviendo unos momentos muy duros. Cuando se junta el dinero, el poco trabajo, las injusticias y la hipocresía el resultado no puede presagiar nada bueno. Por suerte aun podemos contar con ciertos elementos que nos distraigan de la penosa realidad que, por desgracia, tiene la desfachatez de acompañarnos día a día.

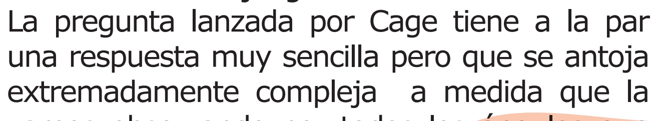
No obstante el tema que hoy traemos no se



aleja mucho de uno de los elementos citados anteriormente, la hipocresía. Muchos de vosotros, afamados lectores, ya sabréis que el mundo del videojuego siempre está rodeado de mala fama e hipocresías varias, curiosamente muchas de estas críticas e hipocresías pertinentes a sectores no familiarizados con el mundo del ocio electrónico y, por ende, aun llama más la atención ver cómo semana tras semana llueven muchas críticas hacia el sector del ocio electrónico siendo muchas de ellas, por no decir la mayoría, con muy poco fundamento.

Estas líneas vienen en referencia a las palabras pronunciadas por el director de Quantic Dream, David Cage. Hace unos días, esta mente pensante (que podemos encontrar detrás de títulos como Fahrenheit, Heavy Rain o el próximo Beyond: Two Souls) se pronunciaba a favor del sexo en los videojuegos tal y como puede aparecer en el mundo del cine o de las series de televisión (poniendo como ejemplo a la impactante Juego de Tronos, con sus ciertas escenas bastante subidas de tono).

Cage se pregunta el motivo por el cual la industria del videojuego no puede seguir el mismo ejemplo que las otras industrias sin que la polémica salga a flote y acaba con una declaración de intenciones donde afirma que estas limitaciones que está sufriendo el videojuego deberían terminar.



La pregunta lanzada por Cage tiene a la par una respuesta muy sencilla pero que se antoja extremadamente compleja a medida que la vamos observando por todos los ángulos que podamos.

Como hemos dicho muchas veces en Indiepodcast, en esta sección o bien directamente en nuestro programa, uno de los grandes problemas de la industria del videojuego es la poca seriedad con la que la gente se la está tomando. Estamos hablando de una industria que genera al año mucho más dinero que el cine o la música, pero aun se tiene la creencia errónea que el videojuego sigue siendo un juguete.

Si partimos de la base el videojuego es un juguete pensado para niños, evidentemente nos sorprenderíamos si viésemos a nuestro hijo, hermano, sobrino… jugar a un juego donde la protagonista con exuberantes protuberancias hace gestos lascivos a la pantalla mientras vamos desbloqueando logros que dicen: “Mira que soy zorr… bruja” .

Pero como ya hemos dicho, el videojuego no es ese juguete para mantener entretenidos a los enanos y, como el cine, existen las diferencias de categoría que nos dicen que elementos trae el juego y la edad recomendada para su uso. Que los padres se lo tomen a la ligera y dejen jugar a un Mortal Kombat a su hijo de 8 años es su problema. Aunque curiosamente serán los primeros que pongan el grito en el cielo cuando vean a su hijo partiéndole la columna vertebral al contrincante.

Otro hecho, mucho más curioso todavía (y aquí es donde entra la gran hipocresía que comentábamos al principio), es que la violencia siempre ha estado ligada al mundo de los videojuegos. Con más o menos polémica, pero la hemoglobina, a partir de las consolas de 16 bit empezó a ser un elemento que podíamos encontrar con más frecuencia y a Mortal Kombat me vuelvo a remitir.

N DE LOS ZUMBADOS

En su momento tal juego causó expectación y debate sobre lo violento que era pero, lejos de una polémica fuerte, el juego siguió vendiendo y hoy en día se le tiene como una de las sagas más consagradas del mundo de los juegos de pelea.

Por la otra parte tenemos que el mundo de la desnudez y el sexo ha pasado totalmente desapercibido por las posibles repercusiones que podrían tener juegos de tal calibre ante la opinión mediática. Cierto que hoy en día tenemos juegos eróticos i/o pornográficos online en páginas web, pero nosotros nos referimos a títulos que aparezcan para soportes importantes de juego.
Podríamos hacer una lista con juegos que se han atrevido a tocar temas relacionados con el erotismo como 7 Sins, Playboy The Mansion, Bmx XXX, Las aventuras de Larry en sus diversos títulos… Seguramente habrán títulos que nos dejemos en el tintero. No obstante estamos hablando de títulos que, con una decencia en la calidad, ofrezca elementos interesantes de juego al jugador. El caso más parecido lo podríamos encontrar en Catherine, aparecido el año pasado para Xbox 360 y Ps3.
En conclusión, estamos viviendo en una sociedad altamente hipócrita que le da mucha más importancia a ver un pecho en pantalla que a un luchador rompiéndole uno por uno los huesos a su contrincante (¿nadie les ha dicho a esas personas que el pecho, aunque sea un pecho, es un elemento que todo el mundo tiene en su cuerpo, incluso esas mismas personas?). Por suerte tenemos a gente como David Cage que parece tener una visión más amplia del asunto y eso se refleja en sus juegos. Al igual que una película, u obra literaria, a veces requiere de una escena donde se refleje el amor o la pasión de los protagonistas, el videojuego, el cual se está cada vez más llevando a terreno cinematográfico, no puede quedarse un escalón por detrás y dejar de mostrar esas escenas, que la historia requiere, por miedo a si puede suscitar polémica o no.
Hay barreras que, por increíbles que sean, hoy día siguen vigentes y con más fuerza que nunca. Por suerte, si en la industria del videojuego nos encontráramos a más David Cage seguramente el ver un pecho, un trasero, un pene o una vagina, no sería motivo de tan olvidables polémicas por gente que, quiera o no quiera, tiene lo mismo justo debajo suyo. Y si no lo tiene, que nos llame y se pase por Indiepodcast para contarnos su historia.



El equipo de Indiepodcast

LA OPINION D

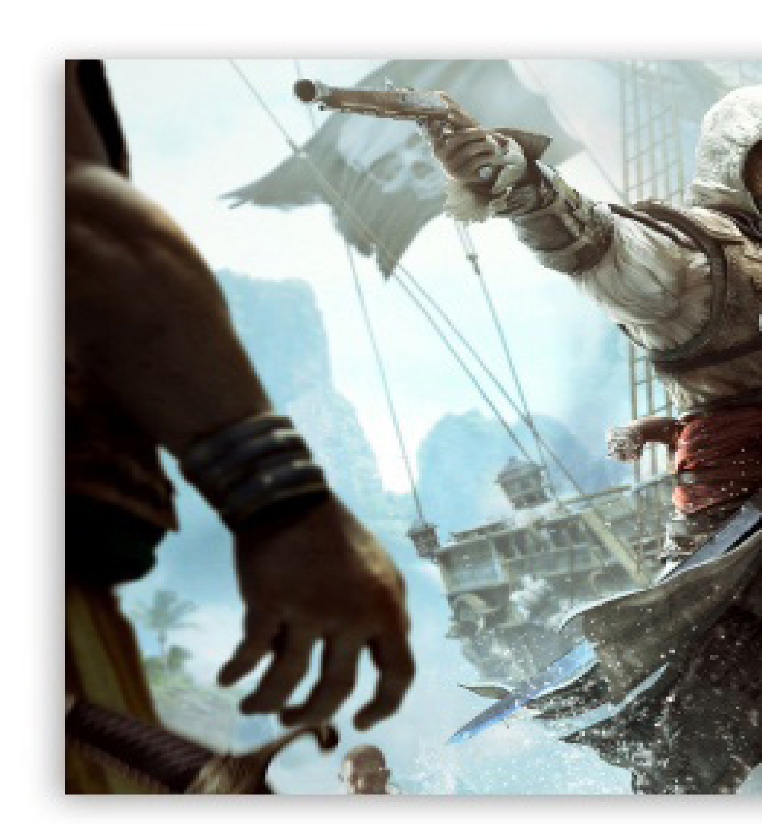
Assassin´s Creec

En estas fechas ya casi todo el mundo sabe que este año tendremos nueva entrega de una de las sagas más famosas y rentables de Ubisoft, Assassin's Creed. Hace unas semanas la comunidad jugona se sorprendió ante la noticia de la confirmación oficial de una nueva entrega del juego que enfrenta a asesinos y templarios, cosa que llama la atención puesto que ya hace 3 años que realizan entregas anuales y se suponía que este año no iba a ser diferente. ¿Por qué entonces la gente se sorprendió tanto?

Analicemos primero los resultados obtenidos con AC III, la entrega actual que salió a la venta en noviembre del año pasado. Esta tercera entrega numerada suponía nuevo protagonista, nueva ambientación y nueva época histórica, como había ocurrido cuando se realizó el salto del 1 al 2, y también un salto en la jugabilidad, la cual sorprendió con algunos aspectos, como las batallas navales. El problema que tuvo esta tercera entrega fue la gran cantidad de bugs, poping y otros fallos que, en ocasiones, llegaban incluso a dificultar la jugabilidad del mismo, cosa que los usuarios no pasaron por alto, así como tampoco la prensa especializada. Si además le sumamos un final decepcionante para la gran mayoría del público, nos queda un título con avances y mejoras, pero que no llega a ser lo que el público, o al menos los más críticos y exigentes, esperaba. La gran mayoría de gente achaca estos fallos a que el juego no se desarrolló con el tiempo suficiente, a pesar de que el estudio confirmó que llevaba 2 años con el desarrollo, pero si sumamos esa gran cantidad de fallos y mal guión en algunos tramos a la fecha de entrega, podría parecer obvio que si lo hubieran retrasado podría haber salido un mejor producto, pero habría perdido el efecto de la campaña de Navidad y el tirón que tiene la marca hoy en día.



Seis meses después del lanzamiento del 3 se confirma y presenta oficialmente la nueva entrega, que esta vez viene con subtítulo (Bandera Negra), está protagonizada por nuevo héroe, sí, pero se trata del abuelo de Connor, protagonista del 3, por lo tanto la época histórica no es exactamente la misma pero sí muy cercana, y se produce un salto atrás en el tiempo, cosa que nunca antes se había producido en la saga. ¿Por qué entonces no lo llaman AC III: Black Flag, por qué aumentan el número de la entrega? Según Ubisoft, hay razones suficientes para este cambio, pero hasta que no sepamos algo más del juego no podremos estar seguros. Lo que sí es seguro es que con esta ambientación de piratas uno de los aspectos que más va a predominar son las batallas navales, aquellas que tanto gustaron tanto



DE GAMELX FM

d IV: Black Flag



a crítica como a público en la anterior (o presente) entrega.

Reflexionemos sobre esto, ¿está Ubisoft utilizando esta estrategia para darle a los usuarios y seguidores de la saga lo mejor que podemos encontrar en AC III, y justo un año después para que nos olvidemos cuanto antes de la decepción que supuso para muchos esta entrega y así limpiar su nombre? ¿Intenta recuperar a aquellos que han decidido abandonar la saga ofreciéndoles algo distinto para ver si así vuelven? ¿O realmente llevan 2 años de desarrollo de este juego y lo tenían planificado dentro de su estrategia de negocio? Sea como sea está claro que la compañía no va a abandonar a su gallina de los huevos de oro y va a intentar exprimir la saga al máximo; porque no lo olvidemos, AC III, pese a sus críticas, ha vendido más de 12 millones de copias, que no es poco.

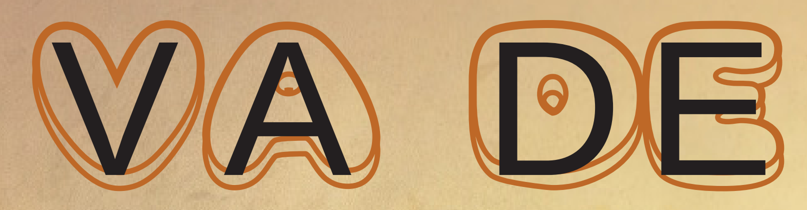
Personalmente el aspecto que no me gusta de convertir a la saga en una entrega anual es que los círculos más aficionados a los videojuegos la degradan y desprecian como si fuera lo peor, la comparan con los FIFA y Call of Duty "de turno", pero no olvidemos que esas dos sagas son de las más vendidas, si a la gente le gusta será por algo, y no por ser entrega anual tiene que ser mala o deja de ser "hardcore". Tú puedes hacerla bianual si quieres, nadie te obliga a comprarla todos los años, como podría ocurrir en los anteriores si nos centramos en el multijugador, la saga Assassin's Creed se centra en la historia, no en el multi, y se pueden contar buenas historias todos los años, aunque si hubiera alguna pausa entre un título y otro nos daría un respiro y podríamos ponernos todos al día más fácilmente.



Para terminar, voy a contar algunos detalles de la nueva entrega, Assassin's Creed IV: Black Flag. El nuevo protagonista se llama Edward Kenwey, un pirata irlandés admirado por el mismo Barbanegra, según vimos en el tráiler, y recupera un poco ese aire chulesco y serio que tanto nos gustó con Ezio o incluso con Altaïr, y es definido como un gran pirata entrenado por Asesinos. Estará ambientado en el Caribe del siglo XVIII. Algunas de las ciudades que podremos visitar son La Habana, Kingston y Nassau, además tendrá 50 localizaciones para explorar, batallas navales y viajes por mar. Edward, según el tráiler, podrá llevar dos espadas a la vez y su barco, el Jackdaw, podrá mejorar según avance el juego. También podremos cazar y reclutar compañeros.

Si te gustan los asesinos, los piratas o ambas cosas, a finales de noviembre te espera Assassin's Creed IV: Black Flag en tu tienda.

David Bernad



La pregunta es... ¿Por qué RETRO?

Con la venia, me presento. Un servidor va teniendo una edad, ya cercana a la terrible cifra de 50, y eso tiene bastantes desventajas y algún aspecto positivo. Dejando de lado los achaques mañaneros, centrémonos en lo bueno de estar en puertas del medio siglo. En lo que a esta columna se refiere, puedo recordar como si todavía lo estuviera viviendo, de qué manera, aquellos locales sórdidos y con mala fama (por muy buenas razones) llamados "billares" fueron dejando de lado las interminables mesas de ping pong, billar, pinballs y máquinas mecánicas diversas para permitir la entrada a unas novedades con televisión en blanco y negro o algunos colores conseguidos con celofán sobre la pantalla. Baste esta introducción tan solo para que quede claro que he jugado a TODO lo que se me puso por delante durante mi niñez, adolescencia, madurez y... bueno... espero que también senectud.

Hasta aquí, la parte más positiva, que fue vivir, desde el verdadero principio toda esta revolución que luego se convirtió en "pasatiempo minoritario" y que ahora nos ha llevado hasta ese nuevo ente al que todos llaman "la industria". No puedo dejar de pensar que muchas cosas se han torcido hasta llegar al día de hoy, y algunas otras han salido mucho mejor de lo que se esperaba. Desde luego, algunos juegos actuales son verdaderos mundos en sí mismos y las sensaciones que pueden transmitir con su sobrecarga gráfica y auditiva son de máximo impacto. No cabe duda que ninguno de los que vivimos los "pong" en blanco y negro con partida a diez pesetas o "Space Invaders", pudimos prever que los videojuegos se convertirían en medios donde desarrollarnos, crecer y soñar. Todo al mismo tiempo.. y bastante revuelto.

Esto, nos trae de vuelta al inicio ... ¿Por qué RETRO?. Siempre me ha parecido una palabra utilizada en exceso. Nunca he oído a un aficionado al cine decir que ha "Retrovisto" la película "Casablanca" o



que alguien ha "Retroleido" "Los Miserables" de Victor Hugo. Esos otros medios, y sus aficionados, han conseguido convertir en "clásicos", "obras maestras" o incluso "imprescindibles" muchos títulos que, además, se consideran esenciales para cualquier amante de sus géneros. Por nuestra parte, todavía tenemos escrúpulos

RETRO

para reconocer que hemos pasado dos tardes dándole al Metroid en la NES o que no pasar de la segunda pantalla en el Dragon's Lair nos desquicia. Ahora que jugar a videojuegos ha salido del estigma del "frikis extremis" y te encuentras a cualquiera en un bar comentando como le va a su



equipo en el PRO, o a un grupo de chicas hablando del nuevo jueguecito en Facebook, es cuando te das cuenta que de, a pesar de todo, sigues solo. El jugador "clásico", necesita rodearse de sus iguales, como hacíamos hace años en torno a la nueva recreativa para ver cómo se pasaba y no perder los cinco duros en un minuto. De esa manera, compartimos la afición por esos juegos "olvidados" en compañía, porque nosotros... NO ESTAMOS RETROJUGANDO. En nuestro interior, esos juegos siguen tan vivos como lo han estado siempre. Sus retos siguen ahí, y buscamos con avidez los momentos para continuar avanzando y cumpliendo fases hasta llegar al final, si es posible, y poder contarlo.

El "Retroaficionado", normalmente no está ciego ni sordo a los juegos actuales. No vive en una cueva rodeado de sus cartuchos de Atari o Super Nintendo fingiendo que el mundo se ha parado en 1991. Muy al contrario, los que yo conozco continúan comprando juegos de hoy día y atentos a las nuevas creaciones. Pueden enfrentarse a un cooperativo de Halo4 y, minutos después estar plenamente involucrados en un cara a cara brutal al pong en el Atari 2600. En resumen, han conseguido disfrutar del VIDEOJUEGO con mayúsculas, independientemente de la moda, tendencia o cualquier cartel de "next-gen" que les pongan por delante. Los juegos de hace 30 años siguen siendo divertidos, y cerrarles la puerta porque son "agua pasada" es lo mismo que decir que todo el cine en blanco y negro es un rollo que no merece la pena ser visto.

Hay otros mundos, pero están aquí. 40 años desde el primer "pong" hasta ahora han dado a luz maravillas pixeladas que, os invito a disfrutar conmigo. Iniciamos un viaje, un aventura... ¿Quieres venir?

Josua Kultur

RETROENTRE AMIGOS.COM

RETROMADRID 2013



GAME

El 8, 9 y 10 de marzo
la Aventura continua...

MATA-
DERO
MADRID



Después de un merecido descanso tras un largo viaje en coche, podemos sentarnos y hablar un poco de lo que fue nuestro día en RetroMadrid 2013. Sin duda un año más cargado de buenos momentos.

Como viene siendo habitual, emprendimos nuestro viaje de madrugada, junto a buenos amigos y un poco de lluvia. Pese a las más de cinco horas en carretera, el trayecto se hizo muy ameno, compartiendo piques a juegos como Pinball Fantasies y con alguna que otra retro-discusión videojueguil.

Pasaron las horas, y tras alguna que otra parada para descansar un poco, llegamos a Madrid, donde el Sol tuvo el protagonismo ante alguna que otra tímida nube. Todo se presentaba bien, así que cogimos nuestras cosas y pusimos rumbo a la nave 16 del espacio cultural Matadero, donde una inmensa cola ya auguraba que este iba a tener una gran aceptación.

Esa fue la primera sorpresa. En años anteriores, nunca habíamos visto colas para la entrada, pero esta vez fue brutal, y eso que la organización hizo todo lo posible para minimizarlo. Evidentemente, una parte importante era que, por primera vez se cobraba la entrada. Dos Euros por el Sábado y tres por el conjunto de viernes, sábado y domingo, y eso implicaba entrega de entradas, cobros, cambios. ¿Un mal necesario…?. Entendemos que sí. Recordemos que ni un Euro de lo recaudado era para la organización, sino para el espacio cultura Matadero, que así lo solicitó.



Una vez dentro pudimos comprobar que este año el ambiente iba a ser mayor, y una gran cantidad de personas disfrutaban de todo el material expuesto. Desde micro ordenadores hasta máquinas recreativas, pasando por diversos puestos de venta, y el más variado material retro. Nuestro aporte al evento fue el "pequeño" portátil de Commodore, el SX-64, quien compartió espacio con el resto de material de nuestros amigos de Commodore Plus, que, muy amablemente nos cedieron un espacio.

En los stands de este año, algo que nos sorprendió gratamente, fue encontrar bastante material de Amiga. Este ordenador de Commodore ha sido uno de los que han disfrutado de mayor protagonismo en esta RetroMadrid, junto con el MSX que celebraba su aniversario. El año anterior tan solo pudimos ver un par de ordenadores Amiga corriendo alguna demo. Este año ha sido diferente, casi todos los modelos del ordenador lucían en una gran hilera, demostrando su capacidad con vídeos, juegos y programas. Incluso tuvimos la oportunidad de ver el AMIGA OS 4.1 y merchandising.

Tampoco podían faltar las consolas, las cuales, junto a los ordenadores de 8 y 16 bits, estaban a disposición de los visitantes para echar alguna partida a juegos como PacMan, OutRun, Pang, Soul Calibur y Shenmue. Por si fuera poco, podíamos ver la evolución desde los primeros pong's hasta cosas más actuales como Dreamcast.



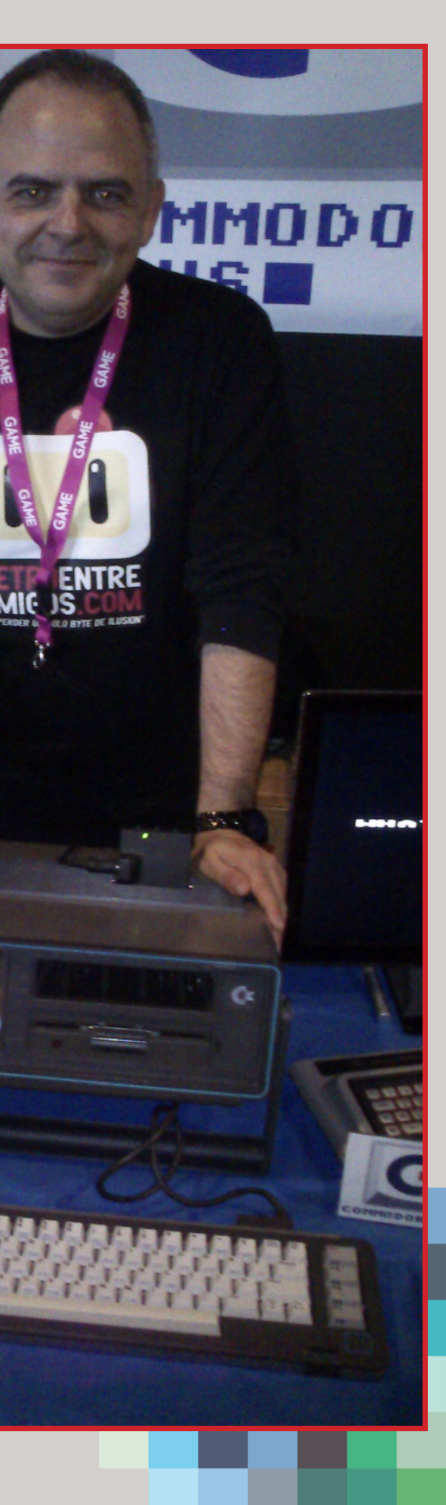




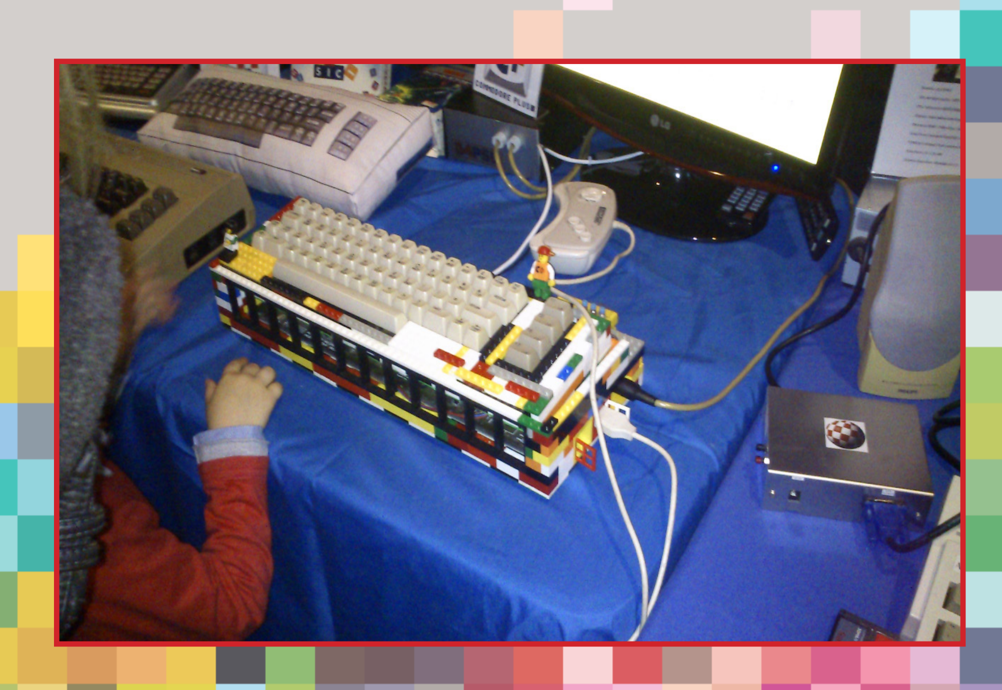
De igual modo, las recreativas no quisieron perderse el evento, y pudimos ver desde las clásicas máquinas arcade, mini-recreativas con acabados espectaculares. También pudimos ver correr el nuevo y famoso Maldita Castilla, del creador independiente "Locomalito" en una recreativa con motivo especial para el juego. Esa recreativa era el premio para el que consiguiese pasarse el juego en el menor tiempo posible. Todo un regalo… sin duda.

En el tema de venta, como viene siendo habitual, podíamos encontrar de todo; Juegos nuevos y de la época, consolas, Hama Beads espectaculares, revistas especiales, y diverso material de temática retro. En cuanto a los precios, no ha habido sorpresas, ya que en algunos puestos eran razonables, pero en otros prohibitivos. Algo que cabía esperar, y que a día de hoy no sorprende a nadie.

Por allí pudimos encontrar a gente del mundillo como Alfonso Azpiri, quien ya estuvo en la anterior edición. Pero si algo que quiero destacar, fue la asistencia de Andrés Samudio, de Aventuras AD, quien en todo momento atendió a los visitantes y no se cansó de firmar y hacerse fotos, dedicándole tiempo a todo aquel que se le acercaba. Un diez para Andrés.







Tampoco faltaron a la cita otros compañeros de “profesión” y amigos que dedican su tiempo en YouTube, podcasting y con magníficos programas dedicados al mundo retro. Además de los ya habituales compañeros de Zona de Pruebas. Tuvimos el placer de conocer a Javi Ortiz (tbrazil), y al que, desde aquí le mandamos un saludo.

Además pudimos entregar un retro-regalo a Robcfg, por acertar la melodía misteriosa de nuestro programa 08. Fue el propio Ckultur quien le hizo la entrega del premio.
Si hay algo que realmente nos atrae de RetroMadrid, es la posibilidad de reunirnos con los viejos conocidos y, por supuesto, con todos los que aún no conocemos. Gracias al evento, los amigos que tenemos por toda España, podemos vernos y disfrutar de un día compartiendo nuestra afición.

No cabe duda que, año tras año es mayor en número de personas que asisten a RetroMadrid, y a eventos parecidos. Quizás aquí es donde encontramos el punto negativo del evento, ya que la primera sensación fue que había más gente que espacio disponible. Con el simple hecho de que dos o tres personas se parasen a saludar, el paso quedaba prácticamente cortado, por lo que no fue hasta el medio día, cuando la cosa se tranquilizó un poco y pudimos disfrutar del material más a fondo. Esto nos lleva a la reflexión que será imprescindible para nuevas ediciones que se amplíe el espacio que se ha quedado insuficiente. De todas formas, incluso el punto negativo no es tal, ya que la otra cara del asunto ha sido ver que hoy día no somos un grupo minoritario. El retro está de moda, pujante como nunca y tanto jóvenes como no tan jóvenes disfrutaron como el primer día.




MAX
MAX BASIC
COMMODORE


FX


Coca-Cola GAME GEAR

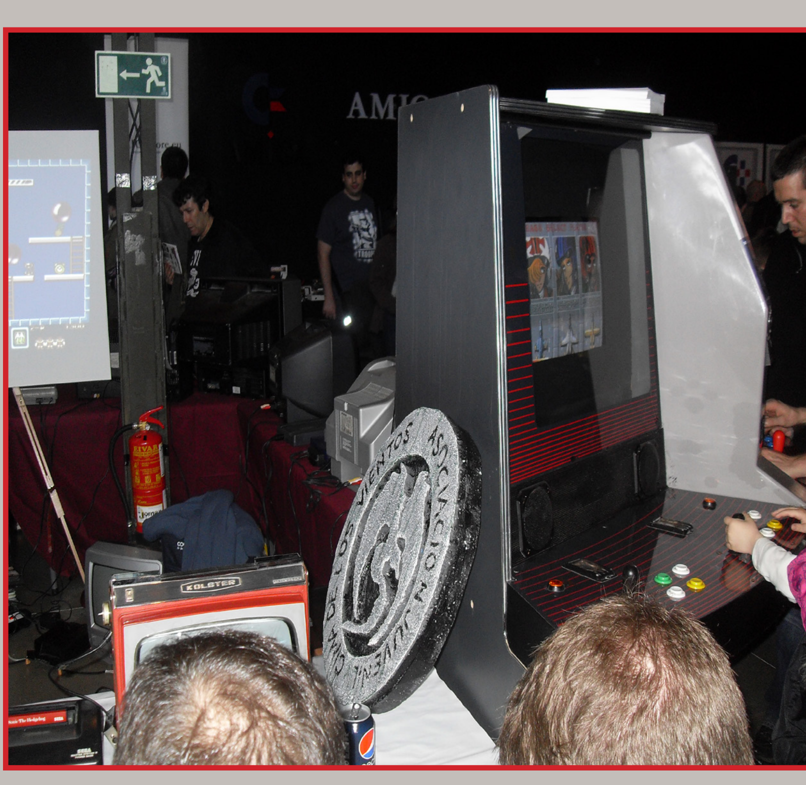

NO TOCAR!!
OutRun
MORTAL KOMBAT


maldita Castilla
Retro


DEMOLITION MAN
S.A.P.D
FREE PLAY






KOLSTER




SPACE INVADERS
NO TOCAR!!
SPACE INVADERS




SX MODEM
MT-TELCOM II
MSX
SONY



SOMOS LOS VERDES
LOS QUE MÁS PINCHAMOS...

Gamelx Fm, tu podcast venido de las palmeras
el programa pionero en la radioesfera ilicitana para aquellos
que disfrutan hablando de videojuegos en modo easy...

Con David Bernad y Antonio Serrano
y Juan Vela, Raffa Valencia, Villa, Rode, Javier Vela y muchos más gamers locos

Todas las semanas en IVoox y en Radio Jove Elx (107.5)



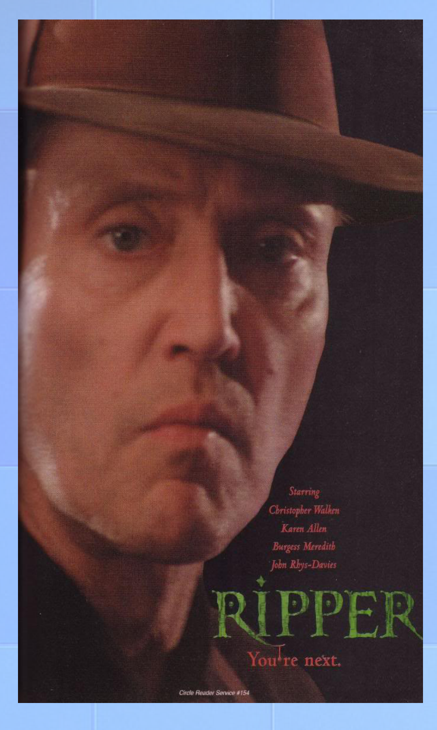


AL PIXEL

PARTE 2

Miguel Ángel Pernía Terradillos

Los 90, rEvolución



Tras los 80, donde los videojuegos se dieron a conocer de forma más global y se hicieron asequibles, los 90 fue la década en la que más que consagrar, los videojuegos sufrieron una evolución salvaje, que se podría clasificar como revolución en sus conceptos. Principalmente esta evolución se puede relacionar con la llegada de los primeros compatibles y los nuevos formatos físicos, que permitieron que los juegos comenzaran a marcarse nuevos horizontes al poder contar con una mayor capacidad de almacenamiento para su desarrollo y, con ello, llegaron los primeros proyectos interesantes.

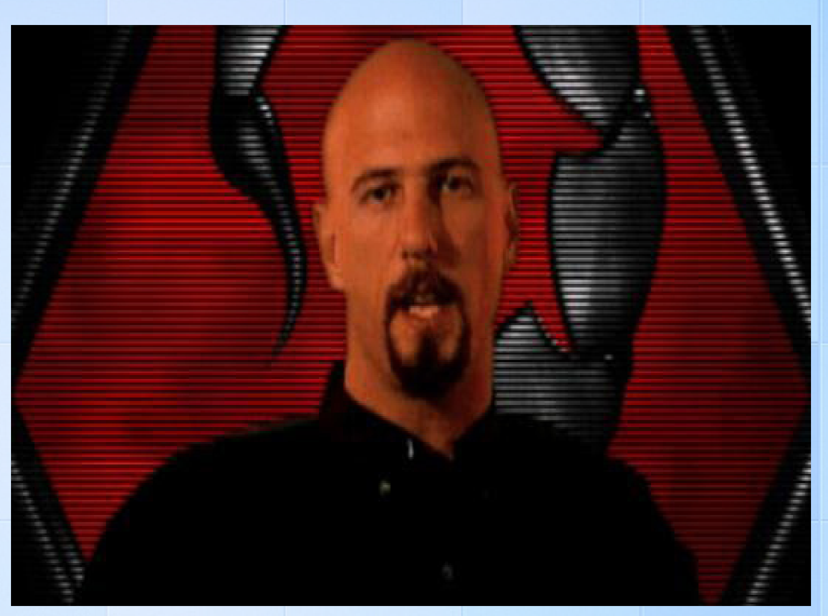
Gracias a esto, los proyectos ganaban calidad, mejoraban su apartado técnico y los actores cobraron importancia para su realización. Los juegos que podían almacenarse en cinta o en un par de disquetes dejaron paso a los CDs, los DVDs y los cartuchos, que permitían una mayor capacidad de almacenamiento y con ello, a una evolución gráfica que dio paso a un desarrollo más complejo y se comenzaron a dar los casos en los que los actores ya no solo copaban las portadas o pantallas de carga, sino también eran protagonistas directos de los videojuegos en secuencias o incluso al ser parte del propio juego.

Juegos, actores y secuencias de video

Fue una década de gran evolución, pero en la que dominó por encima de todo un juego de finales de los 80, Tetris. Pese a todo, en los primeros años se produce una vorágine evolutiva del sector, gracias al uso de nuevas técnicas de captura de vídeo que permiten desarrollar las primeras aventuras gráficas VGA recurriendo a secuencias de video y donde encontraremos a los primeros actores de Hollywood. Muchas de las secuencias que podíamos ver, se rodaban directamente, aunque se dieron actuaciones testimoniales poco llamativas en la mayoría de los casos, pudimos ver a muchos actores como Christopher Lloyd en Toonstruck, Christopher Walken para The Ripper o Billy De Williams en Command & Conquer junto a otros como Joseph D. Kucan, en el mismo título. Una tecnología que sí permitió introducir actores reconocibles como parte de su marketing, ya que no es que se les recuerde por grandes actuaciones, más bien, se solía establecer como algo bastante lamentable en la mayoría de los casos.



Cabe la posibilidad de que los videojuegos se vengasen con la industria cinematográfica, sobre todo, si observamos que producciones cinematográficas se dieron en esta época sobre el mundillo de los videojuegos, aunque en las posteriores tampoco mejoró demasiado. Mientras que los actores han ido tomando



parte en proyectos gamers bastante curiosos con papeles importantes y relevantes, la ruta inversa no ha evolucionado con tan buen pie, mucho menos en esta década de los 90. Pero el éxito de los proyectos no iba ligado a la novedad de esta tecnología, pese a que resultaba llamativo, grandes desarrollos no tuvieron la aceptación o el éxito que se buscaba al recurrir a esta parafernalia, como fue el caso de The Journeyman Project, un juego que acaparó la atención por aspectos como la historia y toda su realización, con actores que, debido al fracaso general del concepto, quedaron en el olvido, como Todd McCormick o Michelle Scarabelli. La relación entre ambas industrias no parecía cuadrar, suponía, en ocasiones, un gasto exagerado y pese a los intentos, no había una relación provechosa, rentable y de calidad. ¿Se estaba forzando la relación cuando no era el momento? Ahora podemos saber la respuesta.

El uso responsable de todo este mecanismo, lo que viene siendo el equilibrio sin abuso, parecía ser la fórmula más acertada, aunque para todo gamer lo que importa, es que el juego esté equilibrado y no que este aparente más de lo que es. La tecnología de secuencias de video no se usó exclusivamente en juegos de aventura o aventuras interactivas, también se comenzó a usar este tipo de secuencias en otro tipo de juegos, como es el caso de la saga Command & Conquer. Aquel juego de estrategia en tiempo real, en pleno auge del género, hizo uso de esta tecnología en todos sus títulos, repartidos a lo largo de la década donde su reparto no lucía por actores excesivamente famosos. Uno de los actores más reconocibles era Joseph D. Kucan, que hacía de Kane para los malvados NOD que se enfrentaban a la GDI, donde encontramos actores menos conocidos pero que bien participaron en otros juegos posteriormente, como es el caso de Richard Smith, que interpretó al Dr. Mobious y que se le vio posteriormente en Medal of Honor, o también los que habían cedido su imagen anteriormente, como Wendy Bagger, que interpretó en este título a M.O. Morelli, tras aparecer en Legend of Kyrandia (aventura gráfica donde prestó tímidamente su imagen), junto a Kucan.

Y es que el currículum de Joseph D. Kucan es extenso, antes de participar en Command & Conquer participó en las tres entregas de Legend of Kyrandia así como en la adaptación del juego de mesa Monopoly o Lands of Lore: The Throne of Chaos, en el cual repitió en su secuela posteriormente, participó en el videojuego de BladeRunner o Dune 2000 y sus participaciones se extienden a lo largo de las siguientes décadas.

Dentro de las secuelas de esta saga de Westwood Studios, encontramos otros actores como Arthur Roberts, Barry Corbin, Eugene Dynarski, la guapísima Andrea Robinson en



Red Alert, o algo más conocidos como James Earl Jones, Michael Biehn, Monica Schnarre en Tiberiun Sun. El elenco de actores iba increcendo, dando forma a una historia donde usar ese mismo reparto en las secuelas que se iban desarrollando, el fundamento estaba ahí, el concepto de desarrollar juegos e historias con secuencias de video tenía todas las ventajas del mundo y Command & Conquer aprovechó este éxito a lo largo de la siguiente década, en la que ya pudimos ver a actores más famosos, como Udo Kier, Ray Wise, Billy Dee Williams, Jennifer Billy Taylor... o la espectacular Natasha Henstridge.



Fue una década de muchas evoluciones y la aparición de grandes géneros, incluso, el zenit de alguno de de ellos, como las aventuras gráficas. Fue en los 90 donde un estudio como LucasArts apareció, se encumbró y hundió sin motivo, donde las aventuras gráficas y la explotación de la franquicia Star Wars tuvo un importante empuje sobre este sector de los videojuegos. Nos quedamos un poco con las aventuras gráficas, con juegos como Monkey Island, Maniac Mansion:Day of Tentacle, LOOM, The Dig, Full Throttle o las primeras aventuras de Sam & Max. La breve historia de LucasArts es una muestra de cómo le fue a este género, de cómo evolucionó en esta generación y como sucumbió ante la entrada de las videoconsolas modernas, ya que su historia parece ir desde 1990 hasta el año 2000, aunque sus primeros éxitos se remontan a pocos años antes, con el primero de los Maniac Mansion o el juego de La Última Cruzada de Indiana Jones. Pero también fue una década en la que juegos como DreamWeeb, Another World o el mismísimo Alone in the Dark tuvieron su momento de gloria. En este género la posibilidad de hacer uso de actores parecía lógica, pero se resistió en gran medida al uso de sus voces. Podemos comprobar cómo Mark Hammil o Tim Curry cedieron su voz en uno de esos juegos que pasarán a la historia, el primero de los Gabriel´s Knight de Sierra Interactive.

Los juegos de LucasArts siempre se han conocido por su interfaz estándar, con unos gráficos bidimensionales bastante simplones pero eficaces, buenas aventuras y control sencillo a base de ratón. Fue en la evolución de esta interfaz, con gráficos tridimensionales en Grim Fandango, o gráficos más evolucionados como en las últimas aventuras de Sam & Max bajo la tutela de este estudio, donde la cosa parecía flojear, pero la realidad fue que el peso de la licencia de Star Wars no permitió el más mínimo error y tras grandes juegos como Dark Forces o los "simuladores de vuelo" como Star Wars: Xwing o Tie Fighter, el éxito decreció. Pese a usar una licencia con tanto peso, apenas se usaron los actores de la saga para alguna secuencia concreta, con el emperador o Darth Vader como máximo exponente en todos ellos, entre los rebeldes resultaba casi imposible ver a los actores que protagonizaron las películas.



abarcando más aspectos hasta completar todo lo que se veía en pantalla. Aunque en los inicios se usaron trucos visuales y formas pseudotridimensionales, comenzamos a observar cómo las tecnologías de captura de imagen se consolidaban para establecer una estética foto realista, usando para ello las texturas extraídas de fotos, para darle forma a los personajes. El caso más reconocible y uno de los pioneros de esta tecnología, es Mortal Kombat, pero no podemos obviar otros como Max Payne sin obviar, que esto trascendió a muchos géneros, incluyendo los primeros juegos deportivos como el Jordan in Flight, donde ya veíamos a toda una estrella del baloncesto repleto de texturas foto realistas que permitía que lo reconocieran con gran facilidad. Y muchos pensarán que Mortal Kombat fue el pionero del uso de texturas foto realistas en un juego de lucha, será porque no recuerda Pit Fighter, un juego de 1990 que usó ese mismo sistema, siendo realmente el pionero, y contando con la presencia entre mucho luchador profesional, de la actriz Kim Rhodes como Heavy Metal.

El género de la lucha se vio fuertemente impulsado por el uso de estas técnicas, si bien, poco después fue el momento de la famosa saga Mortal Kombat o de Street Fighter, cuya relevancia ha tenido siempre cerca la presencia de actores y algunos famosos, como Gorbachov, que aparecía en la secuencia final de Zangief. Pero fue, Mortal Kombat, el juego que más se vio relacionado con estos cameos, ya que el uso de la tecnología foto realista les permitía llevar a actores o famosos directamente a la pantalla. Es por ello, que el

Fue una década que siguió aprovechando el tirón de la ciencia ficción, trasladada ahora a los videojuegos gracias a la mejora significativa de la calidad visual de los productos. Una saga como Wing Commander tuvo una importante evolución en estos años, tomando las riendas de la misma hacia un proyecto ambicioso que incluía, en Wing Commander 3: Heart of the Tiger, en el año 1994, con la presencia de actores como Mark Hammill o Malcom McDowell, dos mitos del cine que han pasado desapercibidos, junto a otros como John Rhys Davies o la actriz porno Ginger Lynn, ni más ni menos. En su secuela, Wing Commander IV:The Price of Freedom, se incluyeron a los ya citados, otros como Mark Dacascos o John Spencer. Pero el recurso era sencillo, secuencias de video para guiar la historia que se explotó en los siguientes hasta que se abandonó el proyecto. Pero ¿Qué me dicen de Clive Owen, cuando era un joven, en Privateer 2: The Darkening? Un recurso que nos dio la primera interacción clara... algunos, hablan de invasión.

En busca del realismo, 3D y texturas fotográficas

En los 90 la evolución técnica del hardware permite que los desarrolladores explotasen nuevos recursos, como hemos visto hasta ahora, pero su afán de conseguir un realismo visual implicó el uso de tecnologías 3D para llevar al jugador a nuevas cotas durante el transcurso del juego y no hacerlo lucir únicamente en las secuencias. Comenzaron con escenarios y poco a poco las 3 dimensiones fueron



personaje de Johnny Cage fue inicialmente pensado para que Jean Claud Van Damme lo interpretase, pero al ser fichado para protagonizar la película de Street Figther, fue sustituido por Daniel Pesina (que también hizo los papeles de Scorpion, SubZero o Reptile). El videojuego también incluyó en sus filas a actores como Richard Divizio (Kano y Baraka) o Elizabeth Malecki (Sonya) o Carlos Pesina (Raiden).



Y la influencia de Mortal Kombat no pasó desapercibida, ya que se dio un título de recreativa, "Revolution X", con la presencia de Aerosmith, en la que el propio Steven Tyler hacía un cameo apareciendo en pantalla de forma similar a lo que se podía ver en Mortal Kombat II al hacer un golpe salvaje, gritando "Toasty!" en lo que pudo ser el primer Easter Egg, tan de moda actualmente, de la historia de los videojuegos. Este shooter al puro estilo Operation Wolf recurrió a la estética fotorrealista para llevarnos a entornos reconocibles, como el Estadio de Wembley, ver a los Aerosmith y matar a los enemigos del NON (con un logo que hacía referencia a Nine Inch Nails).

Pero no solo del cine se nutrió esta industria, comenzaron a darse también series de televisión que debido a su éxito, fueron adaptados a videojuego, como es el caso de Time Trax de SuperNintendo. Algo que también resultó excepcional fue encontrar secuencias de video en una videoconsola, ya que los cartuchos seguían teniendo un almacenamiento algo limitado, en este juego seguíamos la trama gracias a secuencias en las que nos encontrábamos con Dale Mirkiff Mia Sara o Elizabeth Alexander encarnando los mismos papeles que en la serie policiaca futuristas de los 90. Otro exponente de este estilo es el videojuego basado en la mítica The Lawnmower Man, que sin llegar a resultar tan recordada como TRON, fue una revolución cinematográfica en muchos conceptos. Obviamente, también tuvo su adaptación gamer y en esta se recurrió a esa estética virtual en la que podíamos reconocer al protagonista, Jeff Fahey.

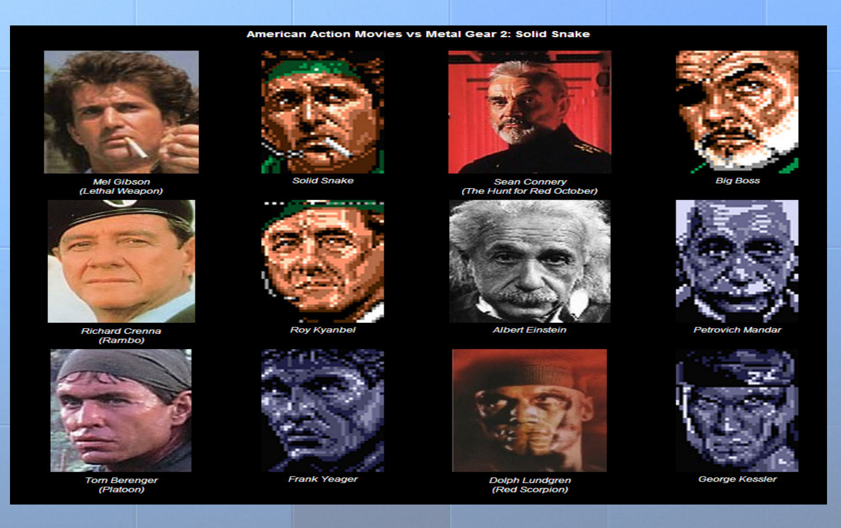
Y con esta evolución gráfica y los primeros juegos tridimensionales, el conocido recurso de las películas ganó fuerza en los videojuegos, donde esta vez si, los protagonistas y actores pasaron de ocupar una imagen de la portada, a formar parte del videojuego en sí. De este modo, veremos que la industria del videojuego ha intentado sacar partido a algo que por otros factores se ha visto muy desvirtuado por la, obvia, emergente exigencia de los usuarios. Lo que sí puede decirse, es que gracias a la evolución tecnológica, teníamos el gusto de ponernos en la piel de un actor que interpretaba a un personaje... o ¿nos ponemos en la piel del personaje que era interpretado por un actor? Es en estos casos donde encontramos los juegos de la saga de James Bond donde destacamos GoldenEye o, como no, los videojuegos basados en Star Wars.

Aunque este juego copó gran parte de su éxito a finales de la década, tenemos que hacer especial mención en GoldenEye, ese juego que vió la luz en Nintendo64, es uno de los juegos que más llamó la atención en



esta década estando en una consola cuyas ventas no fueron demasiado llamativas, más con el emergente éxito de la Sony Playstation, que tuvo su nacimiento a finales de los 90. Goldeneye, la aventura ambientada en la película de James Bond con el mismo nombre, tenía como protagonista a Pierce Brosnan, que era el protagonista de un videojuego que encandiló e innovó un género, gracias al uso de un aspecto 3D que empezaba a tomar fuerza y las texturas foto realistas para recrear la cara de Pierce Brosnan. Queramos o no, este fue el precursor de los otros juegos anteriormente mencionados o de otros juegos de corte similar como Max Payne, o Enter the Matrix que vieron la luz en el siguiente milenio.

Pero también fue una década especialmente atractiva a nivel deportivo, donde se comenzaron a prodigar juegos de toda índole y abarcar nuevas disciplinas que se salían de los tópicos jugados hasta la fecha, o incluso, a reinventarse. Uno de los ejemplos más llamativos y de gran recuerdo para muchos gamers era el NBA Jam, donde jugábamos con las estrellas de la liga de baloncesto norteamericana en un juego de 2 contra 2 salvaje y representaciones foto realistas y cabezonas, que daban grandes saltos y se zurraban de lo lindo. Una especie de evolución del Arch Rivals, pero con el sello oficial de la NBA.



Los videojuegos deportivos han sido siempre un exponente claro de como la industria ha ido incrementando su potencial de hardware. Aunque estemos hablando de actores, la relevancia mediática que tienen los deportistas de élite les ha convertido también en referencias e iconos a un nivel que en ocasiones ha superado al celuloide, hasta el punto, de haberse convertido en actores, pasando con más pena que gloria.

Del mismo modo se inició la veda de los juegos basados en deportes alternativos, con la primera edición de una de las sagas más conocidas de este mundillo, pionero si cabe, Tony Hawk Pro Skater, con un buen elenco de skaters profesionales, incluyendo al propio Tony, que debido a su éxito deportivo y la fama atesorada en esta saga de videojuegos que llegó a coproducir, pudo dar el salto a la pequeña y la gran pantalla.

No solo del fotorrealismo vive el videojuego

Aunque a nivel gráfico la evolución seguía presentando algunas carencias, se había logrado cierto realismo y parecidos físicos en los propios juegos, pero lo que se empezó a considerar de verdad, fue la inclusión de voces en los juegos, para los que comenzaron a recurrir a actores de doblaje. Aunque para audios diferentes al inglés se tuvo que esperar, si que comenzaron a sacar rendimiento algunos actores de doblaje concretos. Es aquí donde podemos encontrarnos a uno de los actores más involucrado con el mundillo de los videojuegos, Ron Perlman, alias Hellboy, que ya ofrecía su imagen y voz para algunos juegos como The Adventures of Batman y Robin de SuperNintendo como Clayface, en Chronomaster como Rene Korda o la voz que narraba el primero de los Fallout.

Si regresamos al inicio de la década, esta fue la década donde una de las sagas más importantes, del siempre genial Hideo Kojima, cobró especial fuerza. Hablamos de Metal Gear

Solid, que tras ver la luz sin pena ni gloria en el arcaico MSX, fue relanzado en 1998, y como ya mencionamos anteriormente, siempre ha tenido una mención en sus títulos a su fanatismo hacia los films hollywoodenses. En este Metal Gear, basó la imagen de algunos de sus personajes en algunos actores, más concretamente Yoji Shinkawa creó a Solid Snake basando su imagen en Christophen Walken y Jean Claude Van Damme y para Revolver Ocelot, en la de Lee Van Cleef, aunque algunos han insistido en el parecido que este personaje tenía con el creador de comics Stan Lee.

A lo largo de la década, hemos comprobado que el recurso de juegos de película seguía teniendo especial importancia para la aparición de actores en los videojuegos y no siempre se recurría a las secuencias. Seguían usándose viejos recursos de portada y se había añadido la posibilidad de incluir al propio protagonista del film en el videojuego con la evolución gráfica. Juegos basados en películas, como Batman Returns, Dragon: La vida de Bruce Lee, Jurassic Park, Terminator 2, La familia Adams eran un buen ejemplo de ello.

Y tal como ocurrió anteriormente, el recurso cinematográfico pudo verse en algunas portadas, pero el recurso se estaba perdiendo. Aunque las portadas también evolucionaron de ese concepto casposo y tan ridículo que hasta hacía gracia, en esta generación todavía se sufrieron algunos casos de parecidos razonables que merece la pena comentar. Un ejemplo de esto es que muchos hemos visto una versión hormonada y musculosa de Freddie Mercury en Mike Haggar (de Final Fight), pero a veces las similitudes se cogen por los pelos pero podemos volver a recurrir a algunas similitudes flagrantes que en la mayoría de los casos resulta incluso ridícula, se comprueba fácilmente con juegos como Jim Power, cuya portada parece extraída de una imagen de Jean Claude Van Damme en una de sus típicas poses. Es una pena que este recurso no diese más juego en este aspecto, ya que con la evolución gráfica las portadas cutres perdieron la gracia.



Incluso pudimos sufrir algunas producciones de dudosa calidad que usaron el recurso de los videojuegos porque no pintaba bien su futuro como película, caso de Apocalypse para la primera Playstation e interpretado por Bruce Willis, en un videojuego que tampoco triunfó pese a usar, el que entonces, era un actor de gran prestigio. El recurso de personalidades de la lucha, en el ámbito que sea, fue empleado para darnos los juegos de Jackie Chan (The Kung Fu Master para Kaneko System), o los recurrentes videojuegos basados en el Pressing Catch, tan de moda en aquellos años con Hulk Hogan y compañías. El recurso estaba ahí y inundar las estanterías de las



tiendas con una masiva variedad de juegos clónicos tenía sus primeros indicios con esta generación. Que el propio exceso dejó títulos como Shaq Fu, con Shaquille O´Neal dando mamporros en un juego sin ton ni son. La moda de los juegos de lucha, los deportes alternativos, los beat em up que saturaban las tiendas de forma alternada según la moda no nos resulta extraño viendo como pudo ser origen a lo que vivimos ahora con algunos géneros como el FPS, que casualmente, también surgió en estos años revolucionarios.

Pero también se aprendió a usar el recurso cinematográfico de una manera más artística, más productiva, menos flagrante... referenciar secuencias famosas del cine en un videojuego paso a ser un aspecto interesante que utilizar. Aunque en el fondo, pueda ser controvertido, el usar una secuencia famosa en un videojuego no tiene porque conseguir ese momento “remember” o lograr identificar esa cita que se busca con éxito, puesto que pese a que se han tomado en muchísimas ocasiones a directores como Steven Spilberg (Indiana Jones), Ridley Scott (Alien o Terminator), John McTiernan (Jungla de Cristal o Depredador) como referencias para algunas secuencias o incluso alguna frase reseñable, muchas veces no han calado. Podemos poner algunos ejemplos, como puede ser la estética Omikron:The Nomad Soul (PC 1999) ambientada en la atmósfera de BladeRunner, o de Medievil, aquel juego de Playstation, que tenía algo más que un matiz con respecto a los entornos creados por Tim Burton y sus películas de motion capture. Muchos incluso referencian a George A. Romero para hablar de la saga Resident Evil, aunque en realidad, el juego que es referencia absoluta es Dead Rising, que vio la luz varios años más tarde. La relación estaba fortaleciendo sus lazos, muchos han visto en el enemigo final de Zelda 64 al ser acuático de Abyss, o el OVNI del film de Roland Emmerich (Indepence Day) en Lylat Wars.

Hemos comprobado que esta década supuso un salto cualitativo a nivel de hardware importante, fue la década donde emergieron las videoconsolas modernas, incluyendo el paso de los 8 bits de la Nintendo o Master Systema a los 16bits, de la Supernintendo o Megadrive, los 32 de la Saturn, llegando a darse, incluso, los casos de 64bits al final de la década con la mencionada Nintendo64 o la Playstation, también había alternativa con la Dreamcast.. Fue una época en la que la tecnología permitió dar un salto cualitativo importante, una auténtica revolución. Pese a todo, los 90 no dieron todavía el fruto esperado, la convivencia entre ambos mundillos parecía estar abocada a un enfrentamiento más que a una cooperación, ya que ambas industrias estaban buscando líneas de evolución tecnológica, argumental y estéticas que parecían chocar y acababan divergiendo. Las tímidas interacciones, aunque no podemos negar que no fuesen bastante numerosas, no daban fruto y se quedaban en amagos de baja calidad, controvertidos fracasos y aspectos anecdóticos que no terminaban de cuajar entre la crítica de los usuarios, salvo alguna excepción que hemos mencionado.

Mientras el cine parecía abocado a mantener la línea de las películas de acción, alcanzando para muchos el zenit en este género, la búsqueda de nuevas formas de sorprender estaba llevando a esta industria a una pequeña crisis de identidad. Mientras tanto, en el mundo de los videojuegos, que había establecido unas bases importantes para su desarrollo, estaba en pleno auge de ideas, de nuevos géneros y de aceptación por parte de los usuarios. Es una década donde muchas sagas se consagraron, donde muchos juegos explotaron y se hicieron



famosos, donde muchos géneros se reinventaros por la evolución técnica o fueron inventados dando sustrato a las raíces que sirvieron para generar la industria que conocemos hoy día. de En estos años se explotaron varios géneros como las aventuras gráficas, los juegos RPG, los beat em up o los FPS, las recreativas de juegos de diversos juegos de acción y lucha, como hemos visto el surgir de Mortal Kombat, de Street Fighter II y otros juegos arcade como Golden Axe, Cadillac & Dinosaurs, Fatal Fury o Samurai Showdon, surgieron de la nada en aquellas primeras recreativas de dimensiones exageradas, explotando géneros desconocidos como el FPS lineal, caso de Time Crisis que revolucionó la anecdótica presencia de aquel Operation Wolf de los 80. Aunque no era la mítica máquina de Afterburner que marcó el antes y el después ¿quién no ha gastado gran parte de la paga en aquellas máquinas? Una década donde se dieron cita las primeras entregas de sagas famosas, como Sillent Hill, Resident Evil, los Metal Gear Modernos, Doom, Duke Nukem, Tomb Raider o Twisted Metal, una década que dejó en la historia títulos que serán recordados por todos los gamers, como Syndicate, Civilization, Fallout, Star Wars Dark Forces, Star Wars Tie Fighter o Baldur´s Gate. Una década que dio origen a los juegos de estrategia en tiempo real, ya hemos visto el Command & conquer, pero hay otros como Age of Empires, Warcraft o Starcraft, donde LucasArts tuvo su época de oro, con juegos como Maniac Mansion o las citadas aventuras de Indiana Jones en la época de oro de las aventuras gráficas. Una década donde surgió uno de los géneros más usados y exitosos de la actualidad, los FPS, cuyo origen más conocido se da con Wolfenstein3D y su evolución hacia Doom, Quake y los primeros Unreal o el Half Life y también fue la década en la que se dió origen a la saga Grand Theft Auto, con aquel juego que se veía desde el cielo. Fue una época clave a la que se debe mucho.

Los 90 supusieron una revolución en todos los aspectos, tanto en la industria como para los gamers, donde se pasó de jugar con una cruceta y dos botones, a la complejidad del mando de Playstation, que vio la luz a finales de esta década. Fue una década en la que los videojuegos cambiaron por completo gracias a la evolución tecnológica, donde los actores comenzaron a inmiscuirse tímidamente en el mundillo, donde se inició la posibilidad de usar su imagen para interpretar diversos papeles, pero realmente para que esto llegase a lo que conocemos, hizo falta esperar unos pocos años más, vosotros podréis conocerlo en el próximo número.




FUSION FREAK
"Tu Web
de
Cine y Series,
VideoJuegos,
Musica,
Comic,
Frikazadas
y mucho mas"
GEORGE R.R.
MARTIN
JUEGO
TRONOS
싸이6甲
PART I
PSY
STYLE
Entra en www.fusion-freak.com

CANCIONES

Entre sueños...

Horror, angustia, pánico, sudores, escalofríos, espanto, malas sensaciones, nervios por todo el cuerpo, suspiros entre cortados...
De nuevo la oscuridad se cierne sobre mí, otra pesadilla me atormenta de nuevo, creo que a este paso no lo voy a poder soportar más... Esta pesadilla me acecha noche tras noche como un trueno en el corazón, como un abismo que me atrapa y me expulsa a su profundidad, me aprieta y me ahoga, me presiona y me obstruye el descanso, pero siento que esto tiene alguna razón, algún motivo...

Ese hombre a caballo de piel morena, cabello que esconde el infierno más vivo y más rojizo por cada mechón de odio que resbala sobre su cabeza, esos ojos ardientes de odio y terror, y esa sonrisa maligna que me desafía y me reta a intentar superar ese arduo camino que me pone enfrente cada noche... Ese hombre, que a lomos de su negro caballo y frente a ese castillo que violentan las nubes y la tormenta de cada noche, mientras esa bella y joven dama huye a lomos de otro caballo blanco y puro, contrario al que sostiene al malvado hombre, dos colores que representan la pureza y la bondad, contra la oscuridad de unas intenciones más oscuras aún.

Esa joven mujer, huye medio llorando y su mirada me dice que su alma esconde más de una maldición, más de un sueño roto y unas promesas incumplidas, delante suyo va otra persona que bien tiene cuerpo de mujer, pero sus ropajes y su rostro esconden realmente el sexo de la misteriosa personalidad que guía al buen caballo camino arriba de esas tierras malditas y dañadas que inspiran que hace tiempo, lucían frescas y sanas bajo el sol sin maldiciones a su alrededor.

Pero eso no es todo, la chica de mis sueños me arroja una especie de instrumento musical azul oscuro con una inscripción dorada que parecen ser tres triángulos, un objeto que parece que ansía el malvado caballero, pero gracias a la suerte el ítem cae al agua que corre corriente abajo del castillo, y el horrendo señor no lo percibe, incitando aún más su rabia y provocando que me lance un ataque mágico que me tira al suelo sin remedio...

Esa es la historia que veo repetirse cada noche y que conozco como si la hubiera vivido en mis propias carnes fuera del confuso y carcelario mundo de los sueños... A ver si ya una vez acabado este mal rato puedo descansar al fin...

Al día siguiente...

¿Eh? ¿Qué pasa? ¿Quién me llama? ¡Déjame dormir!. (Me vuelvo a tumbar boca abajo pero esa presencia parece no querer dejarme en paz... Bueeeno... me levantaré....

Cuál es mi sorpresa, una pequeña hada me ha despertado, parece que al final volveré a ser un niño normal... Por si no lo sabéis, yo soy el rarito del bosque Kokiri, todos pero todos los niños, hasta los más pequeños que yo o más insoportables tienen un hada de compañía guardiana... Pero yo no... Y por eso me marginan y se ríen de mí. Así soy yo, Link, el chico sin hada al que solo Saria, mi amiga del alma, hace caso... Pero eso se acabó....

Claro que, esto no es un cuento Disney y todo no iba a ser tan bonito... El hada se presenta ante mí, me llama vago por estar durmiendo (Que no sé que querría que hiciese a las doce de la mañana pero bueno...) y encima me vuelve a revivir los nervios, por si no hubiera tenido bastante esta nochecita... Según ella se llama Navi y viene a quedarse a mi lado, al menos hasta que consiga llevarme frente al Árbol Deku para que este mismo me dé un mensaje revelador y de importancia máxima... Pues que le vamos a hacer, habrá que ir...

Me incorporo y me dirijo a ver al Árbol, el Gran Árbol Deku es el cuidador de todos los niños Kokiri del bosque, y al que todos queremos muchísimo... Si quieres saber como somos, por si alguna vez te cruzas con nosotros, todos

DE HYRULE

vestimos ropajes verdes de última moda al estilo duende, los chicos llevamos gorritos de duendes también, verdes y alargados, y nos entretenemos como podemos en este bosque, dónde tenemos desde laberintos hasta pequeñas cabañas y una tienda, un poco carera, pero la tenemos.

Al salir, mi queridísima amiga Saria me espera bajo las escaleras que conducen a mi humilde hogar, y no cabe en sí de la emoción que la supone que yo tenga también un hada para mi solito, pero lo que no la gusta tanto y la preocupa es que el Árbol Deku haya acudido a mí para un encargo, algo insólito y novedoso. Ahora seré el alma de los rumores y los cotillas del bosque, ya que no sólo he conseguido a mi hada, si no que el árbol se ha dirigido a mí y a nadie más... Se van a morir de envidia los maltratadores del bosque, pero así es la vida...

Claro, el chulo de Mido, un pequeño y arrogante Kokiri que se dedica a pasar su tiempo bloqueando la entrada al refugio del Árbol como si un guardia se tratase, y aunque se sorprende bastante de verme junto a mi hada, pues me dice el muy sinvergüenza que no me deja pasar a menos que traiga un escudo Kokiri y la espada del bosque de los Kokiris para defenderme...

Ahí... a ver qué hago yo... todos son problemas. Pero como mi hada es muy lista me guía a la entrada de una especie de laberinto, dónde me tengo que agachar para entrar ya que por ese pequeño hueco no entro ni aunque mengüe.

En este pequeño pero fastidioso laberinto hay bolas gigantes de piedra que corren y corren, y como me descuide me arrollarán y se acabó la historia... Pero no, por suerte consigo esquivarlas todas, y hallo un cofre marrón muy apetecible, y cómo os podéis imaginar, me encuentro la espada, y como lo que se encuentra pasa a ser tuyo, me aplico el cuento...

Ahora solamente me falta el dinero para comprar el escudo en la tienda esa del bosque, que como solo hay una pues se aprovechan de nosotros y ni rebajas ni nada a conocidos, por lo que entre los bosquejos me encuentro cuarenta rupias después de buscar y buscar... Las necesarias para mi bonito escudo, que para ser el primero es un poco cutre y débil, y como me dé el fuego en él, adiós escudo y su frágil madera...

Ya sí que el gallito de Mido no se puede negar, así que al ver que tengo hada, equipación y que Saria me quiere a mí, se retira a un rincón a despotricar y llorar... qué víctima el desgraciadillo, qué lástima... Para recibirme me encuentro a unos monstruos muy feos y malvados que jamás había visto que salen de la tierra cuando menos me lo espero, como plantas carnívoras, pero suerte que tengo una espada, así que las atizo y pum pum... adiós indeseables, y para despedirse, me dejan unos palos Deku y unos Deku Sticks, que no sé porque pero me da que me van a ser útiles...

Cuál es mi sorpresa que al entrar en las moradas del simpático árbol, mi hada vuela a su encuentro, ante un árbol triste y magullado, que por favor me pide que entre a liberarle de una maldición y demuestre mi madurez y que cuándo lo consiga me contará un secreto muy muy importante y vital para mi futuro, que es la misión más importante que jamás he tenido pero solamente el principio de todo lo que vendrá...

Como algo en mí se imaginaba, la persona que ha maldito a nuestro cuidador es el malvado hombre de mis sueños, un sueño que desgraciadamente empieza a cobrar vida... y esto no ha hecho más que comenzar...
Sin más, me armo de valentía y ánimo, y junto a Navi entramos en el interior del Árbol...

CONTINUARA...

Esther Esteban

VILLANOS DE LEYENDA

GLaDOS

ESTHER ESTEBAN

GLaDOS es otra villana que se ha hecho famosa en el mundo virtual y que todos los gamers conocerán por su aparición en Portal, creadora de la mayor parte de puzzles malignos para atormentar a Chell en la mayor medida posible. Aunque como pasa con todos los villanos, es bastante carismática y nos hará hasta gracia, aunque a la protagonista por supuesto que la hace de todo menos gracia.

Su nombre deriva de Genetic Lifeform and Disk Operating System (Forma de vida Genética y Sistema Operativo en Disco) o bien también se dice que su nombre deriva de Gladdys, proveniente del galés Gwladys, gobernadora de un gran territorio.



El proyecto de Aperture Science comenzó bajo la supervisión de Cave Johnson, el fundador de la compañía en 1947, el que sería su padre realmente, que tiene en mente crear un proyecto de Inteligencia Artificial donde introducir sus recuerdos debido a sus problemas de salud por una intoxicación de polvo de roca lunar (lo más habitual del mundo). Como no podía faltar, también tiene una "madre" llamada Caroline que era la secretaria personal de Johnson, la sucesora suya después de su muerte, y también se la transfirió a su mente un sistema de Inteligencia Artificial con el que podría alimentarse a través de GLaDOS.

Sus amigos si es que GLaDOS tiene amigos, serían Chell (protagonista de los dos juegos), trabajadora de Aperture Science y ue se hizo con el control de la mencionada compañía y luego fue criogenizada, despertando puesta a prueba por un ordenador. Por otra parte tendríamos a Atlas y a P-Body, protagonistas del modo multijugador de Portal 2 y que también serán útiles a nuestra GLaDOS.

Sus enemigos serían dos, Chell podría considerarse su enemiga cuando intentó escapar de Aperture Science siendo una complicación para GLaDOS y por otra parte Wheatley, enemigo de GLaDOS y núcleo de personalidad de programación masculina.

Su profesión sería la de científica y serviría para el conocimiento científico a través de la



experimentación y además tiene Aperture Science a su antojo, desde dónde puede observar todo desde sus cámaras, modificar las habitaciones y usar el complejo como quiere, además su capacidad de raciocinio y memoria no tiene límites.

Sus objetos favoritos serían el cubo de compañía o las torretas que dispara, tan sólo la hemos visto en Portal y Portal 2, juego que obtuvo más de tres millones de copias.

Fue creada para convertirse en un núcleo de personalidad que pudiera funcionar como ordenador central, y se creó en los laboratorios de Aperture Science. Su activación oficial se produjo en el 1998, el que sería su año de nacimiento, pero se cree que la acción del juego The Final Hours of Portal 2 se desarrolló en el 2010, por lo que tendría doce años, pero siempre visto desde el punto de vista de si contamos cuando estuvo desconectada, la cifra sufre variaciones.

Con este personaje no podemos especificar ni altura ni peso, pero su información si que puede ser almacenada y transferida por medios digitales, aunque según la hemos visto siempre, es una forma mecánica súper alta y pesada, ó sea que si calculamos el peso de lo que vemos tendría unas proporciones descomunales.

En definitiva, una villana molesta y sarcástica, que desempeña perfectamente su papel de villana y de incordiar al jugador, toda una apuesta que no podría faltar en nuestra lista de villanos a los que conocer y enfrentarse.



Ya desde el comienzo del mundo del entretenimiento, ya sea cine, televisión, deportes y, en nuestro caso, el videojuego domestico, todos han necesitado de un lastre que tire del genero en sí, es decir, ninguno de ellos se venden por si solos. Así como en el mundo del cine, determinados actores hacen que veamos una película u otra o un programa en concreto un canal u otro, con los videojuegos ocurre exactamente lo mismo. Al principio era muy fácil, pero poco a poco la competencia creció, y fueron los juegos los que mandaron sobre determinadas compañías o consolas, fueron y son los juegos, los que se encargan de vender consolas.

DE LOS 8 A LOS 32 BITS PASANDO POR LOS 16

Desde el principio, situándonos en la era de las 8 bits, los referentes de las consolas domesticas eran Nintendo y Sega, ambas con una gran acogida en el mercado Europeo ya bien entrado los 80, pero había una guerra entre ellas, que era la venta de consolas, las que verdaderamente daba dinero a las compañías. Mientras que Nintendo tenía como insignia a Mario, Sega hacia lo propio con Sonic, dos juegos completamente diferentes, con estilos opuestos, y unos gráficos que daba el pistoletazo de salida a una batalla que duró años. Nintendo y Sega se hacían mayores, así que hubo que dar paso a sus sucesoras, los 16 bits, y mientras que Nintendo se preparaba con el cerebro de la bestia, Megadrive preparaba la llegada del Cd y las 3D a una consola, pero ambas con las mismas referencias, las encargadas de vender eran Mario y Sonic. A Nintendo llegó lo que algunos consideraban la cuarta parte de Súper Mario, nada más lejos, fue Súper Mario world y, más tarde, Donkey Kong Country quienes hicieron que esta consola fuera siempre por delante de Sega, realizando unas espectaculares campañas de Navidad, sin contar con la llegada de Link a las 16 bits, y sobre todo, una exclusividad sobre Dragon Ball Z que Sega no poseía. Pero Sega no era manca, y continuo con Sonic, y vendiendo la velocidad en un videojuego como jamás se habría visto



NUEVOS PACKS MEGA DRIVE
JUEGO A DISCRECION

Es la SEGA MEGA DRIVE. La máquina de diversión más completa y avanzada que existe. Sin competencia en 16 Bits.
Su resolución de 320 x 224 pixels produce una nitidez de imagen capaz de integrar... ¡hasta 80 figuras móviles!.
Dos microprocesadores se encargan de agilizar al máximo el movimiento de los gráficos.
A una velocidad de procesado de 7,6 MHZ, la reacción es inmediata.
Doce "Scrolls" interactivos, transmiten una sensación de profundidad total.
El sonido es punto y aparte. ¡10 canales simultáneos!, 6 en estéreo y voces digitalizadas.

ES LA CONSOLA QUE SIEMPRE HAS QUERIDO TENER.
Y nunca lo has tenido tan fácil.
Ahora, los nuevos Packs MEGA DRIVE te permiten jugar a tope desde el primer momento.
Con 4 títulos de primera línea, marcados por el éxito más concluyente.
Y todo a un precio irresistible. ¿Quién da más?.
MEGA ACCION y MEGA PACK.
Elige tus rivales y haz que deseen no haberse cruzado en tu camino.

MEGA ACCION

Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:

STREETS OF RAGE:
¡¡Una obra maestra del videojuego!!. Desde la 1ª fase, entenderás por qué es el juego de lucha más completo jamás creado.
Las calles son un gigantesco campo de batalla en manos de un sindicato masivo del crimen.
Adam, campeón de Boxeo; Axel, experto en Kárate; y Blaze, maestra de Judo, son tus bazas para desafiarle. ¿A quién eliges?. Todo puede ser un arma letal en tus manos: cañerías, bates, botellas, incluso botes de pimienta para desconcertar a tu enemigo.
Los escenarios se suceden fase tras fase, con asombroso realismo: ciudad, playa, barco ¡con movimiento vaivén!, puente en ruinas...
En opción 2 jugadores, utiliza las habilidades conjuntas para asestar el golpe definitivo.
La banda sonora lleva el sello de un genio como el gran Koshivo.
Brillante. Potente. Efectista. ¡No has oido nada igual!.

SHINOBI:
¡¡Una pasada de acción y realismo!!.
El implacable maestro Ninja que arrasa en las consolas de toda Europa.
El poder de su magia es tan mortífero como sorprendente: Un simple gesto le protegerá con una "Barrera de fuego", le impulsará con "Super saltos" o invocará un "Dragón de fuego" en su defensa.
Si le acorralan, su sistema de "Autodestrucción" le hará vender cara su piel.
Usa su temible espada o lanza certeros "Suliken de 6 puntas".
Escenarios cuidados hasta el mínimo detalle, rotaciones vertiginosas, música vibrante y salpicada de efectos digitalizados.
¡¡Empuña tu mando y destroza a tus rivales!!. Incluido Spiderman.

GOLDEN AXE:
¡¡Una fantástica aventura rescatada directamente de las salas recreativas!!.
Y encima, con 2 nuevas fases más.
El hacha de oro está en juego.
Tienes poderosos aliados para recuperarla, cada uno con su propia magia: El Enano, La Magia del Trueno; La Walkiria, La Magia del Fuego; El Guerrero, la de la Tierra.
Los elementos surgen a tu favor.
Recoge las pócimas del camino y haz conjuros que harán estragos entre tus enemigos.
Si tienes prisa, móntate sobre las bestias, y sal volando.
¿Quieres 2 jugadores?. Tu mismo.

SONIC:
¡Con él, todo es posible!.
Endiabladamente rápido. Listo como un zorro. El héroe favorito de millones de videojugones en todo el mundo.
Desafía la gravedad con giros de 360°.
Saltos espectaculares. Y el scroll más logrado que existe: Horizontal y vertical a la vez. ¡Una aventura única!.

MEGA ACCION
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
STREETS OF RAGE
GOLDEN AXE
SHINOBI
SONIC
SEGA
16 BIT

23.400 +iva

antes, así como una licencia con Bandai para poder colocar un Dragon Ball en el mercado, algo imprescindible, dado a que la serie estaba triunfando en todo el mundo, así como un juego llamado Flashback y una revolución hacia las 3D bastante desconcertante con Virtua Racing entre otros, dando un salto muy arriesgado y precipitado hacia las 32 bits, con un dispositivo que termino por llamarse "Megadrive 32x", pero que no consiguió ganar la batalla que, finalmente ganó Nintendo, vendiendo 50 millones de consolas, frente a los 30 de Megadrive, que por cierto, en esta generación, también comenzó una batalla no he mencionado antes, la de un tal Superstar Soccer, frente a FIFA, ambos tuvieron su propio publico también.



EL SALTO A LOS 64 BITS

Pasaron los años, y a Sega prácticamente se la estaba jugando, yendo casi siempre un paso por delante de su competidora, y llego una nueva generación, pero ahora la cosa se complicaba para ella, pues llega el rival más duro que ha existido y existe a día de hoy en el mercado, llega Sony PlayStation.

Mientras que Nintendo lo tiene claro, y da el paso a Nintendo 64 con Mario más vivo que nunca, con Mario 64, Sega se lanza de cabeza a por las 3D, el multimedia, la conexión a internet, dejando de lado bastante lo que el público está buscando, un Sonic revolucionario, algo que verdaderamente diga a al usuario "ven, cómprame", y prácticamente solo lo consigue con Virtua Figter 2 y Panzer Dragon, pero sus ventas son



tan escasas (tan solo unas 9 millones de consolas) que muchos títulos no llegan a manos europeas, sobre todo Metal Slug, que lo está reventando en las recreativas, y en la carísima Neo-Geo. Al mismo tiempo, Nintendo no para de sorprender a sus incondicionales, no solo no da ese paso al CD ni a internet, si no que conserva su estilo, y sobre todo su buque insignia, desarrollando uno de los mejores Súper Mario de la historia, Súper Mario 64. El juego hace que Nintendo se ponga al frente de las ventas, así como desbancando a un Virtua Figther de los mandos de los usuarios, e inventándose un nuevo Killer Instinct que ya triunfaría en Snes, para hacer las delicias de la lucha. La consola se vendía como roscos, con packs de todo tipo, pero lo que realmente también hacia que a los nintenderos se les hiciera la boca agua, era el anuncio de que Square estaba trabajando para un nuevo Final Fantasy VII, que finalmente fue cancelado, dándole a Sony la oportunidad de dar el golpe de gracia, y asentarse definitivamente en el mercado, aunque no quedaron huérfanos, pues se anuncio uno de los juegos que mas unidades vendió por aquellas Navidades, el gran Zelda: Ocarina of Time, este sí que no había nadie que lo tocara.

Pero estaba claro que con Sega mordiendo el polvo, y Nintendo viento en popa, la recién llegada Sony lo tenía claro, había que tener un producto que no tuviera nadie hasta el momento, y la verdad es que lo consiguió, y con creces.

Aparte de inventarse juegos como Ridge Racer, Batlle Arena Toshinden,… consiguió revolucionar el mundo del videojuego hasta aquella época. El paso al CD-Rom consiguió vender sus primeras unidades tan solo con un CD de demos, en los que podíamos probar alguno de ellos, y si algo comenzó a vender esta consola en Europa, fue Destruccion Derbi, un juego de semicarreras, donde uno de los mejores logros era destrozar nuestro coche. Además, de ella nacieron los que quizá sean a día de hoy los mejores juegos de la historia, Tomb Raider, Resident Evil, Metal Gear Solid, Gran turismo, Tekken…. y con ello, la cosa quedó clara, mientras que Sega se hacía con derechos para comercializar Tomb Raider, para paliar la sangría en la que se estaba convirtiendo la ausencia de ventas de su consola, Nintendo, siempre alejada de la sangre y el gore, hacia lo propio con un Resident Evil 0 bastante bueno. Ya prácticamente comenzaba a importar poco las prestaciones que pudiera aportar una consola, cosa que habría corregido Nintendo,

pues de haber tenido reproductor de CD, quizá se hubiera llevado el gato al agua con Final Fansasy VII, juego que hizo que muchísimos nintenderos se pasaran a Sony, para así poder disfrutar de las tres partes que en ella se publicaron. Llegados ya a este punto, Sony prácticamente se hacía con el mercado, sorprendiendo a propios y extraños, lanzando autenticas maravillas, que, como ahora veremos, se convirtieron en los verdaderos vendedores de consolas, tanto es así, que Sony consiguió la friolera de 105 millones de unidades vendidas, frente a los 33 de Nintendo, y los ya mencionados 9 de Saturn.

EL MONOPOLIO DE PLAYSTATION 2

Pero había que dar otra vuelta de tuerca, ya todo estaba casi inventado y cocido, y tocaba dar el paso a una generación que nos mostrara en consola lo que solo veíamos en recreativas y ordenadores, y la cosa ya era fácil. La gente estaba deseando ver una Lara Croft más real, un Snake menos pixelado, un Gran turismo más pulido, un Tekken más veloz, un Resident que nos siguiera contando una historia, y partiendo de estas bases, llego una nueva generación, y el suicidio de Sega.

La primera en poner paso firme a la siguiente generación fue Sega, con su Dreamcast, una consola que, si por ella misma no entraba mucho por el ojo, si lo hicieron muchos de sus juegos. Como era de esperar, lo primero fue tirar de un Sonic que ya andaba algo olvidado, había perdido mucho tirón desde que Sony colocara el listón a la altura de su Crash Banticoot, así como los que ya se abrían paso como la señorita Lara, o Snake. Pero Sega se reinventó, y vio la luz Sonic Adventures, su juego más vendido, que, junto a Soul Calibur, Silent Scope o Resident Evil Code Veronica, llamó mucho la atención de los jugadores que ya andaban algo cansados de los 32 bits, así también con un juego llamado Crazy Taxi, que fue toda una revolución, haciendo que la consola tuviera un gran arranque.

Pero nada más lejos, puesto que Sony no bajó los brazos en ningún momento, y espero para sacar su PlayStation 2, y con ella, una batería de continuaciones que todo el público esperaba como agua de mayo. Si Tomb Raider es verdad que tampoco hizo nada del otro mundo en las 128 bits, los que sí que lo hicieron fueron otros como Snake, renovando todo el juego, o Gran Turismo, realizando uno de los mejores juego de velocidad del momento. Con sus seguidores pendientes de continuaciones como las de Resident Evil, Tekken o Soul Reaver, también caían nuevas joyas, como Devil My Cry o el exitoso Call of Duty, franquicias que a día de hoy, están vivitas y coleando, pero, si queremos irnos al juego que hizo que todo Dios pusiera los ojos en esta consola, esa fue la continuación de GTA, su tercera entrega nos permitía jugar





completamente en 3D, adiós a la vista cenital, y vivir una historia absolutamente gamberra nunca vista hasta aquel día, le siguieron dos capítulos más, pero fue el cuarto, Grand Theft Auto San Andreas, quien consiguió que la PlayStation 2 de Sony, se convirtiera en la consola más vendida hasta el momento.

Pero Nintendo tampoco se quedo quieta, y viendo el fracaso de Sega, se saco de la manga una consola inpirateable, con un soporte de lectura bastante extraño, pero como siempre, ofreciendo lo que los nintenteros estaban esperando, un repertorio de los juegos de siempre a gran resolución, mientras llegaban nuevas ideas. Mario parece pasar a un segundo plano, mientras que Super Smart Bros. Melee pasa a ser uno de los juegos más vendidos. Por primera vez, y con Dreamcast ya casi enterrada, vemos a Sonic correr en una consola de Nintendo, y esta misma se rinde ya a lo inevitable, las franquicias se han apoderado de las consolas, ahora lo que manda es Call of Duty, FIFA, Resident Evil… títulos que Sony ha puesto en la palestra, y, escondida como si nadie la viera, viene a aportar su grano de arena a toda esta batalla, la todopoderosa Microsoft, con su Xbox.

Y la verdad es que no lo tuvo fácil, PS2 funcionaba a las mil maravillas con toda su cartera de juegos exclusivos viento en popa, y con las compañías programando para la que estaba siendo la mejor consola de nueva generación, así que Xbox tenía que demostrar algo más que su superioridad técnica a la hora de plantear el entretenimiento de un público cada vez más exigente, así, mirando de reojo los títulos que hacían sus agosto en Sony, salieron de la cazuela Forza Motorsport, Fable o Halo, convirtiéndose este ultimo en su bandera, y llevando a esta consola a los más alto, con su secuela, Halo 2, su juego más vendido. Pero además de estas fortísimas exclusividades, Fable es una de las más relevantes de esta generación, Microsoft tiene el duro trabajo de mejorarse a sí misma, plasmando todo el poder de un PC a una consola de sobremesa, algo que consigue sobremanera, haciendo a mucha gente esperar a su salida (fue la última de su generación) para comprobar que de verdad es eso del mejor shoter de la historia, ese que superaría a Call of Duty, ese tal Halo, pero no sería el único que en un futuro pondría a su consola en el disparadero de ventas, ya que Sony también hizo los deberes en PS2, y se saco de la manga otra exclusividad, que a día de hoy no sabemos si ha sido aun superado en su género, el gran God of War.

LA GENERACIÓN ACTUAL

Esta generación ya creó un después, creo lo que tenemos hoy por hoy, con Sega fuera de cartel, solo quedaron Nintendo, Sony y Microsoft, y es que sus ventas hablan por sí mismas, PlayStation vuelve a reventarlo todo con 153 millones de maquinas, seguida de los 25 de Microsoft y los 22 de Game Cube,

y dejando enterrada ya a la pobre y infra valorizada Dreamcast, con poco mas de 8 mill.

Y es ahora, en la actual generación, cuando las consolas necesitan más que nunca de sus juegos. Sony perdió la exclusividad de Final Fantasy, pero aun dejaba atada su exclusividad con la saga Metal Gear. Nintendo paso de dar el salto a la nueva generación que se estaba creando de jugadores exigentes, con el online por bandera, o juegos complejos de increíbles gráficos, así pues, continuo con su política familiar semiadolescente, y nos trajo WII, una consola la cual, su principal atractivo es la completa interactividad con los personajes, y para esto, nada de gráficos de escándalo, sino mas bien para salir al paso y, sobre todo, el juego en equipo. Pero un tipo de equipo bastante distinto a lo que se estaba abriendo a través de la red, WII Sports fue el barco que llevo a la consola de Nintendo a todos los hogares, juegos a dos jugadores con gráficos simplistas, pero tremendamente divertidos y adictivos, así como un nuevo Zelda que nos obligaba a hacer de todo con los mandos. Pero esto prácticamente daba ya igual, era un nuevo Zelda, Mario, etc... Una nueva forma de jugar, y esta forma, supo





venderla muy bien los juegos de toda la vida, más que la propia consola.

Caso diferente, muy diferente fueron los de las “grandes” consolas. La primera en apuntarse al pelotón fue Xbox 360, gráficos en HD por video componente impresionantes, y para poder demostrar al personal de que iba la nueva generación, presenta el impresionante Gears of War. El juego ya de por sí no solo es una pasada a nivel grafico, sino que también aprovecha a tope las prestaciones online de la consola, quitándole un poco de protagonismo a la ya un poco trillada saga de Call of Duty. Pero no quedo ahí, sabidos de que la guerra con Sony iba a ser dura, las exclusividades de GTA y Final Fantasy caen también en manos de Microsoft, no así la de Metal Gear, que tras varios rumores, se queda en Sony, y este título, si que pone a PlayStation 3 en órbita.

Con la salida de la consola de Sony, y con Xbox 360 rodando a tope ya, el mercado se ajusta aun más, las exclusividades casi se han acabado, y hay que tirar de ingenio. Microsoft ha dado un gran golpe con Gears of War, pero todo el planeta está esperando ver



a Snake en alta definición por primera vez en la historia, y así lo hizo, teniendo en exclusividad lo que para muchos es el mejor juego de la historia a día de hoy, y, ya sabes, si lo quieres, tienes que tener una PS3. Y no solo quedo ahí, aparte de una batalla por quien vende más Call of Duty, FIFA, PES…etc., la compañía saco su PS3 con un juego simple pero muy adictivo, Little Big Planet, un gran juego, pero que los habrá que ni lo sacaron de su caja, hasta que no terminaron el gran God of War 3, título que sin duda, puso ya el listón de la consola tan alto, que se olvidaron por completo del online, e hicieron un juego que conectaba directamente con los otros dos, dejando a los seguidores de Xbox con esa espinita que te dice "necesito terminar la historia de Kratos". Y es que, a decir verdad, por mucho que Halo, Mario, Sonic o cualquier personaje consiguiera que nos fijáramos en su consola, Sony consiguió hacer oro, de casi todo lo que tocaba, y muy poca gente podía quedar sujeta ya a una sola consola. Forza Motorsport rivalizo con Gran Turismo 5, Little Big Planet con Mario, God of War con cualquiera que le saliera al paso, entre toda esta guerra de juegos, Xbox 360 vende a día de hoy unas 77 millones de maquinas frente a las 70 de Sony, mientras que WII, eclipsa con su experiencia y cobertura con 97 millones, y la simplicidad de su Wii Sports.

Dicho todo esto, lo mejor de todo, es que se acerca una nueva generación de consolas, de momento, lo que si esta fijo, es que Nintendo sigue queriendo mantener a la familia unida, sacando una consola multijugador en casa, Microsoft nos seguirá queriendo tener enchufados a la red, y Sony sigue dando sorpresas con su PlayStation 4. Pero lo que sí está claro es que este mundo este más vivo que nunca, que tenemos donde elegir, y que ya es mucha gente la que cuenta con varias plataformas en casa. Próximamente pasaremos de esa rivalidad de antaño, ese Mario vs Sonic que nos hacia discutir sobre que maquina era mejor, y nos centraremos en que juego es el que está dando el do de pecho, independientemente de en cual consola lo hace.

Pedro Quintela



LA GUARIDA DE AFRIKITOWN



El Podcast Mas Gamer De La Galaxia

NUEVOS F
PARA EL
GAM

En el mundillo de las consolas, el dominio del mercado ha parecido siempre cosa de unos pocos candidatos. Aquella batalla inicial entre Nintendo y SEGA en la que entró Sony, revolucionó el concepto y dominó el mercado hasta el regreso de Nintendo y la entrada de Microsoft. Pero pocas veces había más de un par de candidatos a gobernar el reinado de las videoconsolas, convertirse en el dominador del mercado. De hecho, en esta última generación han habido cambios de reyes en la misma, aquel dominio meteórico de Nintendo Wii que perdió fuerza para que XBOX360 dominase el mercado, destronando a Playstation tras una máquina un tanto decepcionante por la innumerable cantidad de taras y conflictos.

Llega una nueva generación este año, lo lógico es pensar que a la recientemente lanzada Nintendo WiiU se le juntarán la próxima XBOX (cuyo nombre todavía no se conoce aunque se especula con que sea ese sin añadidos) y la Playstation 4, en busca de recuperar la corona. Pero el reinado de cualquiera de estos podría verse amenazado por un gran elenco de máquinas de diferentes fabricantes que se han animado a la puja por controlar el mercado. Mas viendo que la nueva generación de consolas no son más que PC específicos para cada una de ellas, parece que esto ha envalentonado a otros fabricantes a sacar sus propias consolas.

Pero vamos a iniciar este paseo y presentación de los candidatos con un candidato que ya está en el mercado, desde hace aproximadamente un año, y que no se ha dado a conocer debidamente, si busca realmente convencer al público, crítica y medios. Y es que el concepto que promulga es totalmente diferente, se llama Onlive y se trata de una plataforma de juego online vía Streaming. Puede que el concepto de la máquina que ellos venden no haya triunfado por su campaña para ser usado en diversos medios como PC o Tablets, incluso móviles, ya que este sistema de juego usa la conexión a internet para hacer disfrutar de un curioso catálogo de juegos. No piensen que es una plataforma digital como Steam, en la que comprar un juego significa comprar una licencia para descargarlo e instalarlo, al que se le añade el factor rendimiento según el equipo. Este concepto desaparece para darnos una calidad suprema, dependiente únicamente, de la calidad de conexión que tengamos, es decir, que un ordenador obsoleteo podría mover perfectamente cualquier juego del mercado a máxima calidad, siempre y cuando la conexión a internet que tengamos lo permita instalando



únicamente una aplicación. Pero también ofrecen un dispositivo, o hardware, que conectar a nuestro televisor, así como pads, que son compatibles con PC y algunas tablets, para poder jugar. El coste de este dispositivo es de 100$ y viene con un mando, el mando sale por 49.99$, pero no es obligatorio si tienes un PC. Además, ofrecen un servicio de tarifa plana, llamado PayPack Bundle, en el que se engloban un buen número de juegos para jugar libremente por 9.99$ al mes, así como la posibilidad de alquilar

PRINCIPES
REINADO
MER





juegos por periodos de tiempo concretos y precios realmente reducidos. Juega al máximo de calidad en diversas fórmulas sin que tengas que preocuparte por el hardware que tienes. Es un concepto interesante.

Pero Onlive, pese a que parece una idea a tener muy en cuenta, parece no tener el apoyo de todas las desarrolladoras y podemos echar en falta muchos juegos. Es uno de los conflictos que pueden surgir de esta revolución de máquinas diferentes que parecen querer introducirse en el mercado de las consolas. Los usuarios de PC son conocedores de la plataforma de distribución digital Steam, que controla el 70% de la distribución de juegos de PC y que parece haberse animado a lanzar su propio hardware para jugar a estos juegos. Un indicativo de esto ha sido la aparición en la propia aplicación de Steam de la opción BigPicture, con la cual, se ha adaptado por el emergente uso de televisores para jugar. Esta interfaz es muy similar a la que otras consolas usan adaptando las propias opciones que ofrece la plataforma Steam de PC y pudiendo acceder a la tienda, a la comunidad o a navegadores web y navegar por internet de forma más sencilla y con el uso de un pad. Pero la noticia llego con la presentación de Steam Piston, una pequeña consola fabricada por X7A y es un pequeño PC de diseño modular en Kickstarter denominado Xi3. Uno de los aspectos controvertidos es que este hardware podrá ser adquirido en varias modalidades de CPU y GPU, incluso ser personalizado a posteriori como si fuese un PC, algo que dista mucho de ese cómodo concepto de hardware cerrado que suelen presentar las videoconsolas. Pero la base de este miniequipo sería un procesadores Core i7, 8 GB de memoria RAM y gráficos NVidia dedicados, que tendrá conexiones HDMi, Ethernet, USB 2.0 y 3.0, eSATA y conectores de audio. Estará basado en Linux y pretenden lanzarlo al mercado este año, ¿será una alternativa? Al menos para la empresa Valve, responsable de sagas como Half Life, parece tomar un camino común con Steam Box. Después de que Valve se aunase oficialmente al proyecto Steam y distribuyese sus juegos a través de esta plataforma cosechando un importante éxito, ha sido un validador de este concepto. .

Un proyecto aparentemente serio es el que la empresa nVidia ha comenzado con ProjectSHIELD. Esta máquina funcionaría con un procesador Tegra4 de la propia compañía, que supone una optimización considerable frente al anterior Tegra 3 que montan muchas tablets. Según indican, esta máquina podría llegar a dar calidades similares a la actual generación de consolas, XBOX360 y PS3, pero su formato parece más portátil que hardware doméstico, incluso, porque usa como sistema operativo Android. Dentro de su potencial destaca su aparente enorme potencia gracias a una GPU GeForce de 72 núcleos y la CPU ARM de cuatro núcleos, la Cortex-A15. Ambos componentes, combinados con un quinto núcleo de bajo consumo y la tecnología de



ahorro de energía PRISM 2, brindan largas horas de juego con una sola carga. Su diseño es controvertido, al aunar el pad de toda la vida con una pantalla de 5” y 720p en la que se ejecutarán los juegos, puede ser conectada a una televisión. El tamaño del mando no parece demasiado cómodo y su ergonomía no parece demasiado pulida, pero la apuesta de nVidia por este concepto parece serio y contundente. Aunque inicialmente se aunó a la competencia de las portatiles DS y PSVita, se desmarcaron de las mismas tal y como se puede concretar en su actitud, común con la de la consola abierta Ouya. En parte, porque según han incluido en las opciones, se puede conectar a un ordenador y usar su gráfica para ayudar a soportar el trabajo y jugar a los juegos de la biblioteca Steam, compartiendo tareas, y visualizar a través de monitor o televisor, el juego sin que la consola haga un esfuerzo extra para mover gráficos de última generación. Es un concepto bastante extraño que según estiman, rondaría los 250-300$ cuando vea la luz, a priori, este mismo año.

Pero esto no es todo, el emergente mercado Android ha envalentonado a crear Ouya, un proyecto que busca ese mercado emergente de móviles y tablets con un hardware específico basado en el SO Android 4.1 (JelllyBean) y cuyo presupuesto ha partido de la aportación popular hasta alcanzar un presupuesto de 8.500.000$. Monta un Nvidia Tegra 3 T33 con 1Gb de Ram y 8Gb de almacenamiento que es ampliable vía USB, conexión HDMi y conectividad a un mando wireless con pantalla táctil. Aunado a varias plataformas de juego, entre las que se encuentra la mencionada Onlive, busca gracias a que es una plataforma libre, el abarcar un sector del mercado diferente, pero igualmente, viendo la repercusión de los juegos en tablets y móviles, un gran sector del público. Para ello, se ha adelantado que dicha consola saldrá por unos 100€, a la venta a partir de Junio en Amazon y tiendas físicas, y que sus juegos podrían ser muy similares a los que nos encontramos en Google Play, tanto gratuitos como de bajo coste, intentando romper la baraja por la problemática suscitada con el precio de los juegos. Además, al ser una plataforma libre y anunciar que será totalmente hackeable, cualquiera podrá acceder al sistema para crear sus propios juegos y compartirlos con todo el mundo. La idea parece interesante, aunque existen aspectos controvertidos como el que antes de ver la luz ya se ha considerado que habrá modelos cada año, el continuo progreso del sistema operativo Android pueden convertir este producto en algo demasiado voluble y cambiante. Del mismo modo, no parece abarcar ese concepto de juego hardcore que los jugones suelen buscar como escape a la vida cotidiana, podría ser un duro palo para los sistemas de juego arcade de las consolas existentes así como para el mercado portátil.

Son apuestas interesantes para un mercado emergente, que aunque se haya visto frenado por la situación económica de los mercados, no ha sufrido tanto como otros sectores del entretenimiento. El mercado emergente de los móviles y las tablets, el incierto futuro sobre la distribución de juegos y el precio de los juegos parecen los principales motivadores de estas iniciativas que buscan romper los monopolios establecidos por las empresas que han explotado durante años y varias generaciones, el mundo de los videojuegos. Alternativas de ocio que pueden poner en jaque las consolas domésticas y, parece que todavía en mayor grado, las portátiles, ofrecen alternativas con pequeñas soluciones a algunos conflictos de intereses entre gamers e industria, pero podrían estar creando nuevos. ¿Compensa? Se verán amenazadas Nintendo, Sony y Microsoft. Es un año clave, no es fácil especular o hacer cábalas, lo sabremos pronto.

POR MIGUEL ANGEL PERNÍA


Marzo 2013 nº2
Somos culpables
Nos Gustan Las Chicas Guapas

LOS PC TAMB

El mercado de PC tiene, actualmente, una amplia gama de productos que satisfarán las necesidades de los gamers en todo lo que requieran. Parece que el concepto de gamer en compatibles perdura y se mantiene hasta el punto de ofrecer al mercado un amplio catálogo de accesorios que llegan a niveles que en consola no se puede vislumbrar en el horizonte. Aunque se haya intentado inculcar que el PC es una plataforma de juego obsoleta por sus otras funcionalidades, es una plataforma viva que más que restringir su uso lo adecua de forma muy variada según convenga. Si bien, esa funcionalidad extra puede ser el desencadenante de un enfrentamiento entre PC y consolas, puede que esta amplia variedad de productos pueda dar en algunos apartados, ventaja a los que, a priori, tienen el gaming como complemento a sus funciones.

Antiguamente los más veteranos recordarán como jugar con un PC era adaptarse a configuraciones de teclado concretas. Aquellos tiempos en los que se cambiaron los cursores por el QAOP y otras alternativas similares, que finalmente dieron en la clave al combinar teclado y ratón y recurrir al WASD. Pero se han introducido muchas variables para desarrollar el espíritu gamer de los usuarios de PC, pads, ratones y teclados ergonómicos y con teclas multifunción. Existe un catálogo gigantesco que vamos a desgranar en un artículo resumido que saciará la curiosidad o ratifica la postura gamer dentro de los compatibles.

TECLADOS

Dentro de la gama de teclados encontramos muchas variables, desde los teclados de 10€ para ofimática, hasta teclados ergonómicos para dar una postura cómoda a los usuarios y teclados gamer para volverse locos.

Si buscamos en las tiendas, los teclados para gamers son una especie de plagas llenas de botones a los que hay que buscar función. A la hora de diseñar los teclados los fabricantes se devanan los sesos para encontrar resquicios en el escaso espacio que quieren usar para poner más y más botones, algunos pasan esto por alto y ofrecen teclados de gran dimensión llenos de accesorios, botones y opciones.

Desde lo más barato, encontramos una ingeniosa proposición de la siempre asequible Genius, el Genius KB-G235 (13€) que simplemente ubica los botones más habituales de un color diferente al resto. Es un comienzo, pero no creo que eso llegue a convencer como teclado gamer. Este recurso lo usan otros tantos teclados que no superan los 30€. También está la alternativa de usar un complemento ajeno al teclado, vía USB, para aumentar el número de teclas y añadir funciones de configuración varias al teclado que tengamos, tal y como se suele hacer para los teclados de portátil añadiendo los botones que suelen faltar en la mayoría (el numérico) como es el caso del Razor Nostromo (54€) que busca adecuar la mano a todos los botones en un accesorio la mar de llamativo que complementar con el ratón, algo que también nos ofrece Logitech con el G13 Gameboard avanzado (66.95€). Aunque también se puede rizar el rizo del concepto y poner las teclas en el menor espacio posible (A4Tech G100 Gaming Keyboard, 11.95€).

A partir de aquí, teclados ergonómicos, con teclas de goma, variables más eficaces y de mejor rendimiento que rondan los 40-80€ hasta llegar a las joyas de la corona, los teclados gamer por excelencia, esos en los que, por avatares del destino y para no perder un ápice de rendimiento, recuperan el cable USB

en vez de recurrir al siempre cómodo inalámbrico. Tenemos un par de ejemplos de Logitech, como el G510 (90€) o el G19 (126€), siendo teclados que incluyen un display LCD para mostrar datos del juego o de nuestra configuración del teclado. Si bien, sin llegar a tanta parafernalia, Corsair nos plantea teclados ergonómicos y de rendimiento mejorado como son el Vengeance K60 (87€) o el Corsair Master CM Storm (99€) donde podemos llegar a perdernos entre tanta tecla función. Pero no pensemos que esto es todo, Mad-Catz ofrece el sumun de los teclados gamer, S.T.R.I.K.E.7 (269€) que combina un buen número de teclas, posibilidad de ser separado para mejorar la postura y comodidad, así como un display supermoderno con pantalla TFT-táctil y una amplia posibilidad de combinaciones y personalización



RATONES

En este accesorio ya surgieron revoluciones antes que en los teclados, ya que por 1996 surgió un ratón revolucionario derivado de uno de aquellos primeros FPS, Descent, que parecía innovar más allá de los límites. Hablamos del Cyberman de Logitech que era mitad joystick mitad ratón. También surgieron los trackballs, aunque usados ahora para personas con discapacidades se llegaron a incluir en portátiles, teclados... sin éxito alguno para sus fines iniciales.



Pero actualmente los ratones son mucho más simples, pese a todo, aunque para la alternativa gamer se ha recurrido a llenar de botones por todas las esquinas, lo que realmente resulta necesario es conocer el aspecto de la resolución, medido en ppp (puntos por pulgada) mostrada como DPI. Según esta sea mayor, la sensibilidad

y precisión del ratón aumenta, lo que proporcionará una mejor sensación al jugar.

Dentro de los ratones encontramos muchas variedades, aquellos que solo incrementan la resolución (DPI) o los que buscan adaptar las opciones de juego en un amasijo de botones para que apenas tengamos que recurrir al teclado y todo esté centrado en manejar el ratón. Puede ser tan lioso como cómodo, pero es la alternativa gamer que los fabricantes han dispuesto para los usuarios.

Partiendo de ratones con resoluciones superiores, el mercado de ratones para gamers parte de los 10€ con formas más ergonómicas por parte de algunos fabricantes low-cost, como el Natec Leopard G-Laser Mouse (9.95€), o añadiendo algunos botones, Natec Genesis G33 Gaming Mouse 2000DPI (13.95€) o el G55 (14.95€). Según avanzamos, comenzaremos a encontrar los primeros productos de Logitech como el Logitech Gaming Mouse G300 (26.95€), ofreciendo 2600DPI, y que parece muy básico en comparación a las alternativas de marcas como Natec o Gygabite, que en estos precios ofrecen productos como el Natec Genesis G66 Gaming Mouse 3200DPI (25.95€), que ya parecen interesantes para ser adquirirlos.

A partir de aquí, la gama de productos es realmente extensa, destacando algunos artículos como el Sharkoon Darkglider (36.95€) con un diseño muy futurista, muchos botones y 6000DPI y que incluye pequeñas masas metálicas para darle peso al ratón, o el Gygabite M8000X Gaming Mouse (46€) con la misma resolución y un acabado en goma para magnificar la comodidad a la hora de jugar.

Incluso podemos encontrarnos con algún trackball, Logitech Wireless Trackball M570 (54.95€), podemos observar que cuanto más caro y más resolución tiene más se obvia la existencia de ese concepto wireless que nos proporciona tanta comodidad. Y es que la idea del Wireless en los juegos no aporta la calidad necesaria, en parte viene bien para que el producto no se vaya de precio. Dentro de los ratones, encontraremos en su cúspide, productos que parecen sacados de películas de ciencia ficción, como el MadCatz R.A.T. 7 (79-82€) con una alternativa MMO (89.95€), algunas alternativas Wireless como el SteelSeries Gaming Wireless Mouse Warcraft (99€) o tecnologías de laser de 2 ejes del MadCatz R.A.T. 9 (107€), siendo un ratón inalámbrico con tecnología que asegura no tener latencia.

AURICULARES



Y es que con el devenir de la nueva generación, el juego online y el concepto de comunidad se ha incrementado de tal manera que parece obligatorio tener un buen juego de auriculares para poder comunicarse con los compañeros durante la experiencia online. Si bien este concepto fue promovido por Microsoft para su XBOX360, el uso de charlas primero y de Partys después, este concepto se fue exportando a las otras consolas con diferentes variantes y acabó por consagrarse en PC. Si bien, muchos gamers han recurrido a auriculares para no molestar la paz vecinal con explosiones o no perder detalle de las conversaciones que se dan en los juegos, apenas había diferencia entre los auriculares destinados a escuchar música de nuestro gigantesco equipo de audio y para estos fines.

El hiperdesarrollo de la experiencia multijugador en estos últimos años ha supuesto una revolución en el catálogo de auriculares. Si bien, el concepto parece no poder exponerse a grandes desarrollos ni opciones demasiado exageradas, en seguida se ocuparon de llevar la contraria en este aspecto y nos ofrecieron alternativas que van desde lo más simple y funcional, hasta auriculares que incluyen Dolby Digital, sonido surround, micrófonos de garganta y como no, los inalámbricos. Si nos centramos en buscar auriculares para gamers, todos incluirán micrófono, hay alternativas ajenas a esta opción, pero nos centraremos en satisfacer a aquellos que ofrezcan todas las opciones.

Partiendo de la versión más simple, la que cumple con la función de escuchar y hablar, Natec Baribal Gaming Headset (9.95€) tendremos suficiente, pero hay muchas exigencias al respecto que van a ir encareciendo el producto gracias a que los fabricantes han desarrollado artículos muy selectos. Sobre todo, partiendo del concepto de prescindir de los obsoletos jacks de audio por auriculares USB, observamos que en el margen de precios que oscila entre esos 10€ del Natec hasta los 30-40€ del Ozone Onda 3HX (39.95€) los productos apenas parecen variar, salvo, por aspectos cualitativos como materiales o la propia calidad de sonido. Del mismo modo, parte de este encarecimiento se debe a la compatibilidad de los auriculares a funcionar en diferentes plataformas, XBOX360 y PS3 obviamente. Variantes menos voluminosas como el Logitech G330 Headset (43€) se encuentran entre auriculares diversos pero muy parecidos como el Sharkoon X-Tatic (52.95€) y



los primeros modelos con sistemas surround, como el Ozone Rage 7HX 7.1 Gaming Headset (52.95€). Pero estos sistemas surround no son los adecuados, si buscamos calidad.

Para que se dé un tratamiento adecuado del sonido para establecer entornos envolventes, o calidades superiores, los auriculares deben tener un decodificador específico que haga eso, siempre y cuando no recurra a la maraña de conexiones que engancharemos a la maraña de jacks de nuestra tarjeta de sonido. Para evitar disponer de un accesorio de gran volumen, como suele ocurrir en algunos modelos, se ha sustituido ese “deco”, obligatorio en los modelos inalámbricos, por una pequeña petaca, que suele ser un poco engorrosa en ocasiones. Podemos observarlo tanto en el Sharkoon S7 (99.95 €) con sonido 7.1 o en el Sharkoon X-Tatic Pro5.1 Digital (131€) que además, se puede conectar via óptico, si se tiene opción mejorando significativamente la calidad del sonido y el tratamiento del Surround. Logitech tiene un representante interesante, el Logitech G35 Gaming Headset (95€) con 7.1 y un diseño bastante atractivo que se conecta vía USB.

A partir de aquí, la combinación entre sonido envolvente y opciones wireless disparan el precio por encima de los 120€, como ya hemos podido comprobar, con modelos que darán una experiencia general impresionante. Hasta llegar, al Plantronics GameCom Commander 7.1 de 269€.



7
8
6
5
3
4
2
1





PADS, VOLANTES Y JOSTICKS

Pero habrá quien no se adapte o no le guste usar el recurso de control PCro por excelencia, teclado+ratón, y prefiera la opción más cómoda de usar un GamePad. Obviamente que los hay, pero se puede denotar que dentro del mercado PCro no parece tener tanta importancia un buen pad como los elementos comentados hasta ahora y que en caso de prescindir de alguno de ellos, por cuestiones de tipo de videojuego, se suele recurrir al nivel superior, los controles como Joysticks o volantes, más específicos para funciones concretas, pero mucho más realistas al uso.

Es por esto, que el catálogo de pads que los usuarios de PC pueden obtener parece no ir más allá de los modelos lowcost de Thrustmaster, Natec y otras marcas como Genius, completando el catálogo con las reconocidas Logitech y Microsoft que hacen productos de calidad algo superior. Podremos echar mano a un pad desde los 10€, haciendo más factible adquirir uno que ronde los 20, como son los productos de Natec.

Un aliciente es observar que el excelente mando de la XBOX360 ha sido usado también para PC, que su precio es algo menor (31€ con cable y 31.95€ inalámbrico) y que una imitación de este, de la mano de Razer, es más caro, Razer Onza Tournament Edition Gamepad (39.95€). Pero no solo tenemos este tipo de pads, para amantes de las recreativas MayFlash propone su Universal Fighting Stick (27.95€) que ofrece otro concepto mucho más interesante para juegos de pelea o beat´em ups, así como la alternativa cuestionable de Frag, con su FX Pro (26.95€) que ofrece un híbrido de ratón y mando para no echar mano al teclado.

Pero no todo es malo, cabe destacar que los compatibles tienen entre los juegos exclusivos los simuladores más realistas del mercado tanto en lo que respecta a vuelo como conducción y con ello, el mejor catálogo de accesorios para poder sacar partido de estos. No solo hablamos del Flight Simulator o el rFactor, es que tienen en su catálogo gran número de juegos interesantísimos que explotan este concepto.

Dentro de los volantes, para consolas, más concretamente para XBOX360, existe un vacío horrible donde pasan de volantes de baja calidad a volantes de capricho. Pero en PC los volantes asequibles son asequibles de verdad. Desde el Thrusmaster Ferrari Challenge Racing (25€) o el Ferrari GT Experience (39€) o el Ferrari 458 Italia (62€) para darse un garbeo por cualquier arcade, hasta los más conocidos Logitech G27 (249€), Thrusmaster Ferrari F1 F500 (alrededor de 500€) o las variables personalizables de Fanatec (350-600€). Y es que quien quiera sacar el mayor partido de una pasión como la conducción, en PC tiene mucho donde elegir.

En el caso de los Joysticks, parece que la cosa no está tan ampliamente representada como hace unos años, pero si podemos alternar entre modelos más económicos como el Genius MetalStrike 3D (25€) o el Thrustmaster T.Flight Hotas (35€) hasta los más completos de Saitek como el X52 (95-140€) o el Thrustmaster Hotas Warthog (400€).

Para estos casos además se aderezan complementos varios, como son los asientos para los volantes (empresa Playseat que ofrece modelos desde 300€) o los copckit de los aviones, como el de Thrustmaster (que ronda los 80€) y va más allá de esto, la cantidad de accesorios es muy amplia.

VISUALIZACIÓN

En el fondo, montar un equipo muy potente y disponer de los mejores accesorios para disfrutar de los juegos depende en gran medida de un accesorio que tiene diferentes maneras de ser usado. Si bien, las tarjetas gráficas vienen con múltiples conexiones y las nuevas televisiones también, el uso de la mayoría de televisiones no está del todo adecuado para el gaming. Sí que es una opción curiosa si no disponemos de un monitor demasiado bueno o uno que tiene ya sus años, pero la tasa de refresco, la calidad de la imagen y la cantidad de resoluciones que la mayoría de televisiones que tenemos en casa manejan distan de las que ofrecen los monitores.

Si bien, las nuevas televisiones LED son una delicia y podemos matar dos pájaros de un tiro, no siempre se puede y por eso vamos a analizar una serie de opciones que se prestan para los que pretendan fijarse en cambiar de monitor pensando en estos fines. La primera recomendación, ojo con los falsos monitores que tienen función de televisión ya que estos normalmente tienen un precio superior por algo que, en muchas de las ocasiones, no va a ser usado para y que limita la calidad de imagen del monitor como tal.

Es por esto que entraremos en materia hablando de los monitores más económicos, donde, como sorpresa, podemos encontrar una buena gama de monitores LED. Por ejemplo, el ASUS VS197DE 19” (79.95€) o el LG E1942C 19” (82.95€) que tienen como pega que no superan la resolución atribuible al HDReady (1366x768pixels). Es una pega pese a la imponente presencia de las 19” en un monitor de tecnología LED. Y como estos vemos un buen número de monitores que oscilan entre estos precios y los 100€ con mejor o peor acabado pero sin superar esas resoluciones. Si bien, por poco más de 100€ encontramos los primeros FullHD (1920x1080pixels), como el LG E2242C-BN 21.5” (105€) o el Phillips 226V4LAB-V (126€), y en estos casos lo que limita un poco la calidad del producto es la tasa de refresco, que no supera los 60Hz y usan contrastes dinámicos o no demasiado imponentes. Porque en el fondo, estos no distan mucho de las nuevas televisiones, pero en estas resoluciones la lectura de textos no se resiente si el texto tiene un tamaño pequeño. Si hay una buena opción que supere esa tasa de refresco es el Phillips 22PF2807H (189€) que tiene como pega, que también es televisión. Que no queremos tanto, el grado medio está en los 75Hz, algo exclusivo de monitores no aplicado a las televisiones, donde encontramos productos con una buena resolución (1080p) y una tasa de refresco bastante adecuada, como el ASUS VS229HR 21.5”(147€) o el LG M2252D 22” (175€).

Y claro, estas tasas de refresco se deben, en parte, a que también podemos optar por usar tecnología 3D, que ha llegado a los monitores del mismo modo que a las televisiones. Es el caso de modelos como el LG DM2350D 23” (189€) que es el más asequible, porque a partir de aquí vemos monitores que superan en 80€ este precio como el ASUS VG23AH 23” (269€) o el BenQ XL2420T 24” (335€) ya que el 3D parece destinado a pantallas de un tamaño considerable.

Que también hay opciones alternativas, como los proyectores... pero es algo muy de película.

Es por tanto, que el mercado de PC se adecua con mucha más facilidad a las necesidades y proporciona un gran catálogo de accesorios a precios muy variados y de calidades varias. Pero si algo coincide en todos ellos al ser un mercado más amplio, es que la calidad precio suele estar mucho más ajustada por la competencia. Algo bueno tiene que tener, no todo son desventajas, quien quiera seguir viendo a los compatibles como algo aburrido será porque desea hacerlo, no porque tenga motivos para pensarlo.

Por Miguel Ángel Pernía Ternadillos

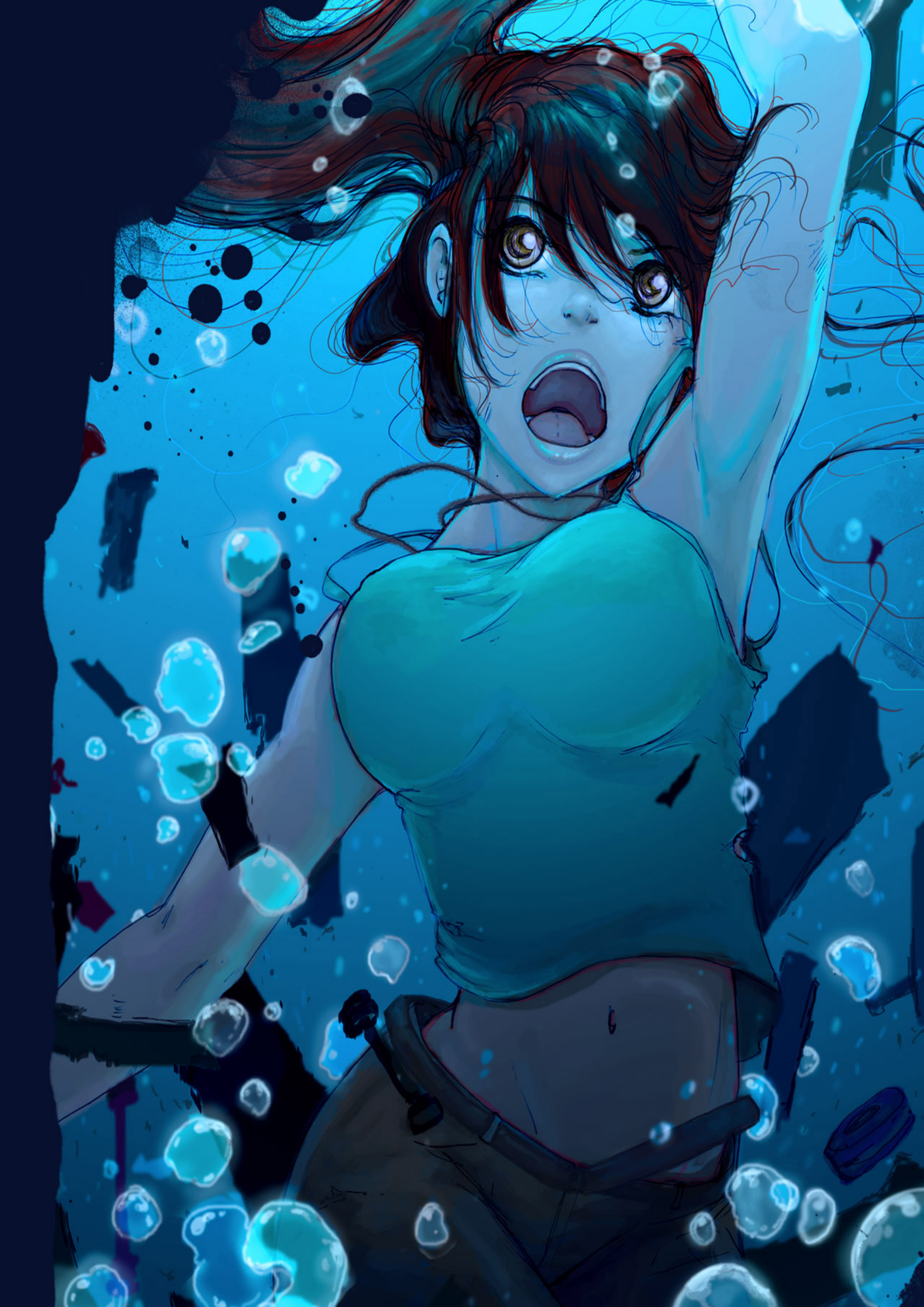
* Todos los precios han sido considerados a traves de la tienda online PCComponentes.com, que es una tienda que ofrece los mejores precios y mejores ofertas a lo largo del año. Los precios están bastante ajustados en general, siendo esta web la opción más económica en líneas generales, no se puede obviar que puedan haber ofertas puntuales en otras tiendas que mejoren los precios publicados en este artículo, pero el cambio no suele ser significativo.


BenQ


ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection
HDMI
ASUS




ESPECIAL SAGA
OMB RAIDER



TOMB RAIDER

LA SAGA

POR JOSE CARLOS CABRA PELAEZ

Hablar de Tomb Raider es hacerlo de una de las sagas con más éxito y recorrido de los últimos tiempos (se cumplen ahora 17 años del primer título de la saga) con más de 40 millones de juegos vendidos en todo el mundo, que no es poco. Lara Croft, su protagonista, es una arqueóloga con una fuerte vena aventurera que se dedica a viajar alrededor del mundo en busca de las reliquias y objetos antiguos más valiosos. En este 2013 estamos de enhorabuena, ya que volveremos a ponernos en la piel de nuestra querida Lara Croft en una nueva aventura que promete ser mucho más realista y oscura que todo lo visto anteriormente.

Sin embargo, antes de analizar este nuevo “Tomb Raider” que nos llegó de manos de Crystal Dynamics y Square Enix el pasado 5 de marzo, vamos a echarle un vistazo al camino recorrido por Lara hasta ahora, más concretamente a sus misiones, los países que ha visitado y los tesoros por los que en más de una ocasión ha estado a punto de dejarse el pellejo.



TOMB RAIDER [1996]

El primer título de la saga vio la luz en el año 1996 y centra la acción en Perú, Grecia, Egipto y la siempre misteriosa Atlántida, donde Lara deberá recuperar todas las piezas de un artefacto conocido como "Scion". Dicho artefacto estaba dividido en tres fragmentos, los cuales eran propiedad de los tres gobernantes de la antigua ciudad de Atlantis. Una de estos tres gobernantes, Natla, pretendía utilizar el poder del Scion para hacer el mal y crear una raza superior de seres a su servicio. Por supuesto, Lara desbarata sus planes y termina venciendo a Natla y destruyendo el Scion y su terrible poder para siempre, comenzando así su leyenda en el mundo de los videojuegos.













TOMB RAIDER II

La segunda parte de las aventuras de Lara salió a penas un año después de que Tomb Raider se convirtiera en un éxito apabullante entre los jugadores de medio mundo. En esta ocasión, la historia gira en torno a la Daga de Xian, una reliquia que hace cientos de años perteneció al emperador Chin Shih, y con la que se dice se puede conseguir el legendario poder del dragón, y con él, todo aquello que se desee, eso sí, a un alto precio.

Nuestra aventura en pos de la poderosa reliquia nos llevará a recorrer las tierras de China, con su Gran Muralla incluida, una plataforma marina en mitad del océano, el siempre legendario Tibet y una encarnizada batalla final en nuestra lujosa mansión tras hacernos con la daga mágica. En la edición Golden Mask podremos darnos un paseo por Alaska y, como extra, por Las Vegas.











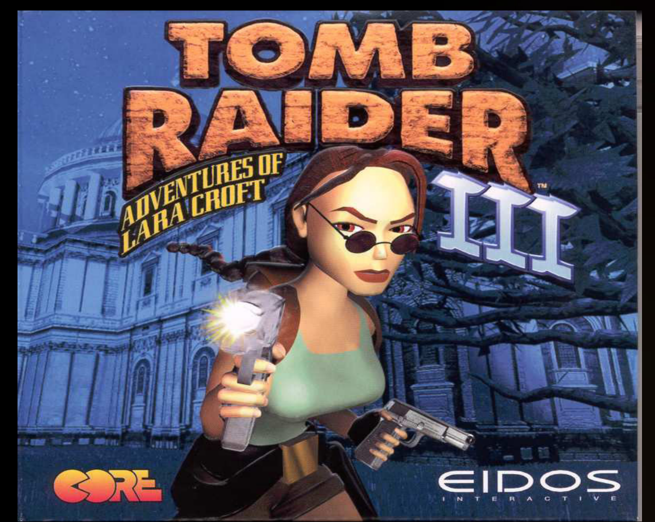


TOMB RAIDER III

A finales del año 1998 llegaba a nuestro país Tomb Raider III, aventura en la que Lara se embarca en la búsqueda del artefacto conocido como Infada, en las exóticas tierras de la India. A este artefacto, adorado por todos los habitantes que han residido en esas tierras durante generaciones, se le atribuyen un gran número de poderes mágicos, aunque su verdadera naturaleza es un misterio que Lara deberá resolver a lo largo de su aventura.

Nuestros pasos nos llevarán de nuevo a lo largo y ancho del mundo, visitando las junglas y templos de la India, Nevada, las islas del Pacifico Sur, la ciudad de Londres y la Antártida.

En la edición “Tomb Raider III Gold: El artefacto perdido”, podremos visitar las tierras altas de Escocia, las catacumbas de Paris e incluso el Eurotunnel.







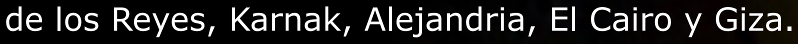


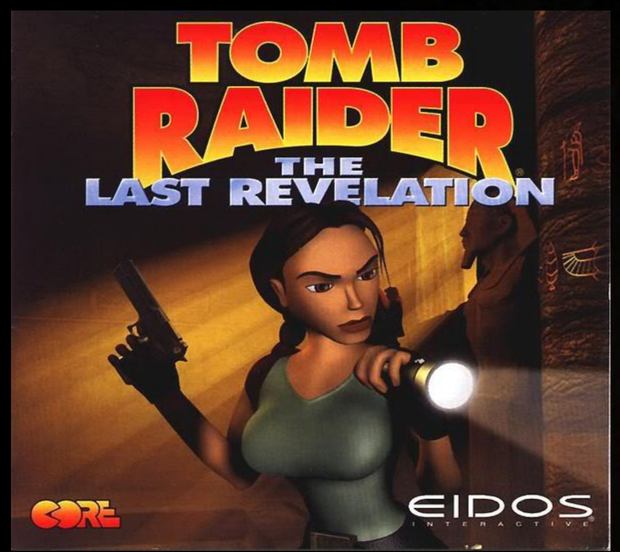




TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

A finales de 1999 vería la luz el cuarto título de la saga, “Tomb Raider: The Last Revelation”, que nos trae por primera vez a una Lara más joven que en sus aventuras anteriores, en busca de un objeto mítico del antiguo Egipto conocido como Iris. Sin embargo, lo que comenzó siendo una expedición más, acaba con la resurrección de un antiguo mal, ya que Lara, sin saberlo, termina devolviendo a la vida al malvado dios egipcio Seth, al robar de su sarcófago el Amuleto de Horus.
Los dos primeros niveles (Angkor Wat y Carrera por Iris) tienen lugar en Camboya, sin embargo este es el primer juego de la saga que se centra en una localización geográfica en particular, ya que la aventura transcurre en su mayoría en Egipto, visitando el Valle de los Reyes, Karnak, Alejandria, El Cairo y Giza.















TOMB RAIDER CHRONICLES

En el año 2000 nos llego el quinto juego de la saga, Tomb Raider Chronicles, el cual narra lo que ocurrió tras el inesperado final de Tomb Raider: The Last Revelation. Como muchos recordareis, Lara es dada por muerta, y en este juego descubrimos, gracias a personajes como Winston Smith o Van Patrick Dunstan, muchas de sus aventuras, las cuales eran un misterio hasta ahora.
Dichas aventuras tienen lugar en diferentes puntos del globo. La primera transcurre en Roma, y Lara deberá hacerse ni más ni menos que con la piedra filosofal, visitando El Coliseo o El Mercado de Trajano entre otros. La segunda ubicación la encontramos bajo el mar en un submarino alemán, en el cual Lara se verá encerrada por sus enemigos, que comparten con ella un objetivo, hacerse con la Lanza del Destino. La tercera ubicación la encontramos en "La Isla Negra" del Norte de Irlanda, donde conoceremos a Lara aún de niña e igual de temeraria. El último de los emplazamientos lo encontramos en Nueva York, donde nuestra heroína intentará hacerse con el ya mencionado Iris, visto en el juego anterior, el cual se encuentra en posesión de Werner Von Croy.













TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Como vimos anteriormente, Lara estuvo a punto de perder la vida en Egipto al final de "Tomb Raider: The Last Revelation", lo cual le ha dejado secuelas psicológicas que la han llevado a pasar un tiempo apartada de las aventuras en las que solía verse envuelta. Sin embargo, Lara se verá envuelta en la búsqueda de una serie de cuadros del siglo XIV conocidos como "Las Pinturas Obscuras" mientras debe encargarse de limpiar su nombre tras ser acusada falsamente de asesinato.
La acción transcurrirá por las calles de Paris, con una visita incluida al museo del Louvre, y en la ciudad de Praga, a la vez que visitaremos ciertos emplazamientos muy recurrentes en la saga, como pueden ser catacumbas y sepulcros.









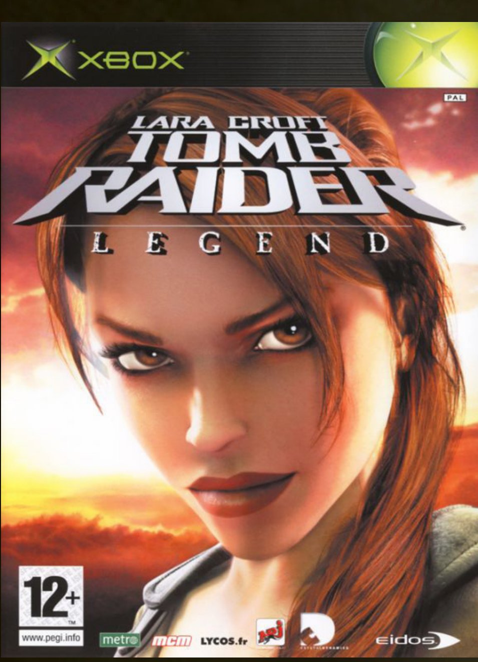




TOMB RAIDER: LEGEND

Crystal Dynamics se hizo cargo por primera vez de las aventuras de Lara en 2006 con este título, que pretendía ser el comienzo de una trilogía, que continuaría con “Tomb Raider: Anniversary” y “Tomb Raider: Underworld”. En esta aventura, Lara deberá recorrer el mundo en busca de la mítica espada del Rey Arturo, Excalibur, cosa que no será nada sencilla, ya que la espada está dividida en fragmentos y en ubicaciones muy distantes entre sí.
De esta manera, Lara viajará a Bolivia, Perú, Japón, Ghana, Kazajistan, Inglaterra y Nepal en busca de los fragmentos de dicha espada, aunque deberá superar múltiples obstáculos para conseguir hacerse con ella.









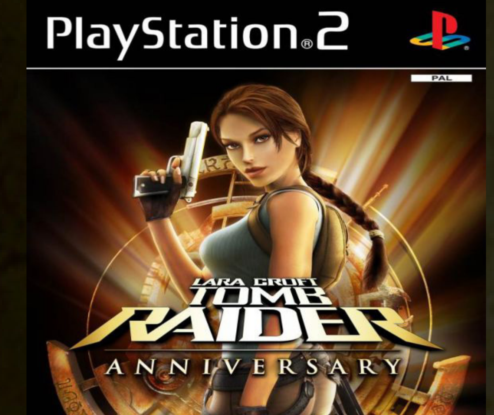






Aunque es considerado el octavo juego de la saga, Tomb Raider: Anniversary no es más que un remake del primer juego que vio la luz en 1996, donde se vuelve a narrar su enfrentamiento con Natla y la búsqueda del Scion de la Atlantida. En esta ocasión el juego había sido remasterizado por Crystal Dynamics y vio la luz en PSP, PS2, PC y Xbox 360.







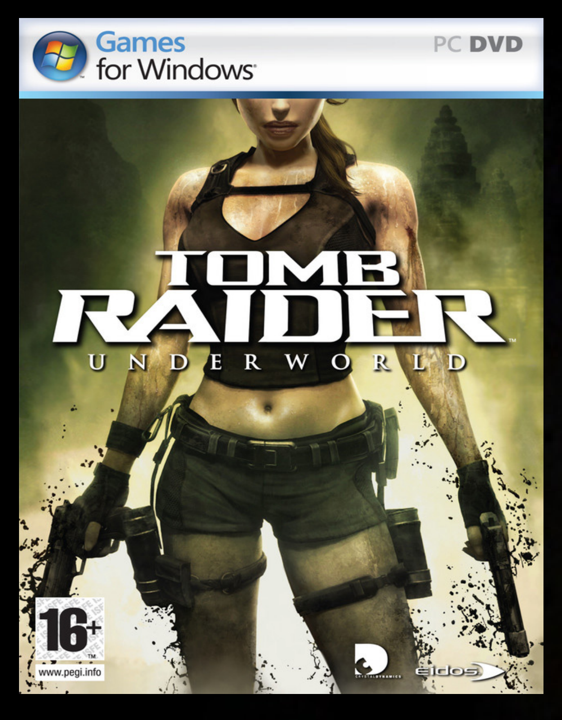






TOMB RAIDER: UNDERWORLD

El penúltimo título de la saga cierra la historia que comenzamos en Tomb Raider: Legend, con Lara buscando el paradero de la tumba del Rey Arturo, que supuestamente se encuentra en la mítica ciudad de Avalon, e intentando averiguar el paradero de su madre. Durante el juego deberemos hacernos con diferentes objetos que pertenecieron al dios nórdico Thor, tales como su famoso martillo, Mjölnir, pues sin dicho martillo le será imposible entrar en Avalon o matar a dioses inmortales, su cinturón y sus guantes. La acción transcurrirá en zonas del Mar Mediterráneo, la costa de Tailandia, Nepal o el mar Ártico, además de la visita obligada a Avalon, donde tendrá lugar el clímax de la historia.











LARA CROFT
EL ICONO

POR LUCRECIA SOUVIRON PRIEGO

¿Quién no ha oído hablar alguna vez de ella?, hasta las personas que no están muy familiarizados con el mundillo conocen de su existencia. Nadie pondría en duda que la trotamundos es, de hecho, uno de los protagonistas femeninos más famosos en los videojuegos a escala mundial. Tiene a sus espaldas la friolera de 11 videojuegos, 2 películas de imagen real, comics, novelas y un sinfín de merchandising. Arqueóloga, aventurera y todo un icono sexual… Son sólo unos pocos de los muchos atributos de Lara Croft, la heroína de Tomb Raider.





Su nacimiento e historia

Corría el lejano 1993, cuando Toby Gard, que trabajaba para la entidad Core Design (una sucursal dentro de Eidos), pretendía desarrollar un juego de acción de aventuras con un trotamundos como protagonista. El primer bosquejo fue el de crear un arqueólogo masculino con grandes cantidades de testosterona influenciado en el protagonista de Indiana Jones (ya sabéis, con sombrero y látigo incluidos), del cual era muy fan; pero debido a las enormes similitudes sus superiores lo rechazaron, tirándole de las orejas y diciéndole algo así como "Intenta hacer algo más creativo". Tras ver como sus compañeros de trabajo disfrutaban jugando a un juego de lucha llamado Virtual Fighter, el cual tiene una buena cantidad de señoritas tetonas y con curvas (sus colegas preferían elegirse señoritas de buenas caderas que un tío), decidió convertir a la copia de Indiana Jones en una señorita británica de armas tomar, atractiva, y alejada de los estereotipos que se le suelen dar a las mujeres en los videojuegos (bueno, no de todos…). Su primer nombre era Laura Cruz, pero como que esa designación sonaba de todo menos de señorita inglesa, al final fue rebautizada como Lara Croft.

Aunque su biografía ha sido modificada a lo largo de los años, habiendo sido reescrita por completo en la última entrega de la saga (todo un lavado de cara), os explicaré brevemente su historia original, que es la que apareció en los primeros juegos que la alzaron a la fama:

Lara Croft nació en Gran Bretaña dentro de una familia acomodada, hija de los condes Lord Henshingly y Amelia Croft, tenía todo lo que podía una señorita de su clase desear. Cuando era sólo una niña asistió a una conferencia de unos de los arqueólogos más prestigiosos de por aquel entonces: Von Croy, la cual fascinaría a Lara y le haría interesarse en la arqueología. Cuando ya contaba con 16 años de edad, se enteró que su arqueólogo favorito iba a realizar una expedición a Camboya y buscaba voluntarios, así que allí se fue con Croy para poder aprender de él, pero la expedición termina en desastre, dejando a su mentor atrapado en una trampa y ella tuvo que abandonarlo para poder sobrevivir. Será el comienzo de sus aventuras como arqueóloga profesional, dedicándose a la búsqueda y captura de extraños artefactos, imperios desconocidos, extrañas escrituras, y un largo etc.

Cuando no está caminando a lo largo del globo en uno de sus trabajos, Lara se asienta en su mansión en Surrey (Inglaterra), el cual le dejó en herencia su padre antes de morir. La mansión también es utilizada como centro de entrenamiento y el almacén de varios artefactos que Lara



ha adquirido en sus viajes. Cuando está ausente, es vigilada y cuidada por su mayordomo, Winston, el cual ha sido el tutor de Lara desde su niñez, y para ella es como si fuese un padre (mm, ¿Esto de que me suena?).

Las Lara Croft de carne y hueso

Cuando escuchamos sobre Lara Croft a imagen real la primera diva que se nos viene en mente es por supuesto Angelina Jolie, que le dio vida al personaje en sus dos largometrajes (y por cierto, bastante bien), sin embargo antes que Lara Croft diera el salto a la pantalla grande, hubo otras modelos que se pusieron en la piel de la arqueóloga prácticamente desde el comienzo, algunas más conocidas que otras. En total (sin contar a Jolie) 8 chicas hicieron de Lara Croft para promocionar la saga de videojuegos. He aquí un breve resumen de cada de una de ellas:

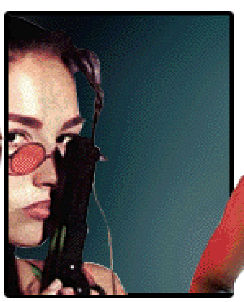
Nathalie Cook (1996 - 1997): Poco después que el primer Tomb Raider se pusiera a la venta, Eidos contrató a esta chica, modelo y fotógrafa británica para que se pusiera en el pellejo de la trotamundos, cuando aún no había alcanzado su fama mundial. Fue una de



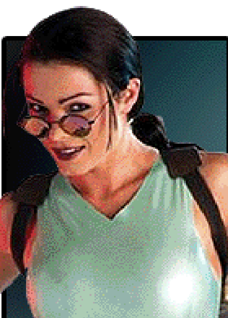
Nathalie Cook



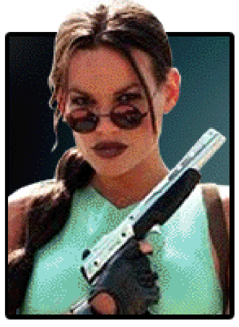
Rhona Mitra



Vanessa Demouy



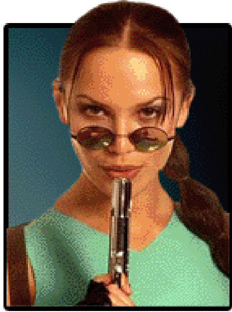
Nell McAndrew



Lara Weller



Ellen Roche



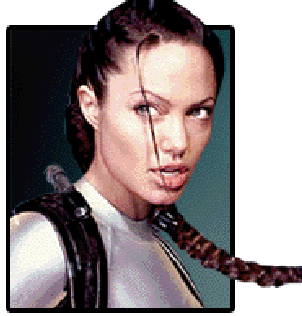
Lucy Clarkson



Jill de Jong



Karima Adebibe



Angelina Jolie



las cuatro modelos que promoció el primer juego en la ETCS, y debido a lo bien que representó el papel apareció en diversas revistas internacionales. Tras su escaso contrato con la compañía, no se volvió a saber más de ella.

Rhona Mitra (1997 - 1998): Esta modelo británica fue la encargada de darle vida a la protagonista para promocionar la segunda entrega de la saga, haciendo una gran interpretación de ella, lo que se ganó el beneplácito de los jugadores. Sin embargo la gloria no le duro mucho, ya que Eidos decidió no renovarle el contrato porque se tomaba ciertas libertades a la hora de ponerle el carácter al personaje, la cual a la compañía no le parecía que fueran muy acordes con Lara Croft. Actualmente Mitra es una modelo y actriz profesional, habiendo participado en varias series de televisión y en películas como Beowulf, El número 23 o Sweet Home Alabama.

Nell McAndrew (1998 - 1999): Esta modelo británica fue la encarga de darle vida al personaje para promocionar el tercer videojuego de la saga. Es posiblemente una de las actrices más famosas y la que causó más polémica a la empresa, ya que uso al personaje que interpretaba para llamar la atención, tomándose libertades que cruzaron demasiado la raya, siendo notorio cuando posó haciendo Topless desnuda en la revista Playboy haciendo de Lara, lo que la puso de patitas a la calle y unas correspondiente denuncia a la revista para que retirara las fotos. Aunque fuera despedida, sus escándalos interpretando a Lara la llevaron a la fama, siendo actualmente modelo y presentadora de televisión.

Lara Weller (1999 - 2000): Elegida para promocionar al personaje para su cuarta entrega, fue quizás la actriz que más pasó desapercibida debido a los excesos de su predecesora y sobre todo porque se había recién anunciado que Angelina Jolie interpretaría a la arqueóloga en

la gran pantalla, por lo que los ojos se pusieron en la actriz americana, quedando Lara Weller en un segundo plano, pese a que su físico era muy parecido al de Lara Croft. Posiblemente esta actriz sea recordada más en España que en ningún otro lugar del mundo, ya que cuando visitó nuestro país para promocionar el juego, participó en un capítulo de una de las series para adolescentes más famosas de por aquel entonces: Compañeros. Un capítulo bastante WTF y friki, recomiendo su visualización aunque sea sólo por mera curiosidad.

Lucy Clarkson (2000 -2002): Con 16 años fue la modelo más joven de todas y promocionó el videojuego Tomb Raider 5 Chronicles. Al igual que le pasó a su predecesora, también pasó sin pena ni gloria ya que Angelina Jolie era la Lara Croft del momento.

Jill de Jong (2002 -2004). Esta modelo compartía con Lara Croft su gusto por los deportes de riesgo y viajar a través del mundo, lo que la hizo encajar bastante con su personaje. Fue la encargada de promocionar Tomb Raider: El Ángel de la oscuridad.

Karima Adebibe (2006 - 2008): Esta chica fue elegida entre varias aspirantes para promocionar Tomb Raider Legend, además de conmemorar el décimo aniversario de la creación de Lara Croft. Para que Karima pudiera hacer de Lara, se le sometió a un entrenamiento que incluía lecciones de supervivencia del Servicio Secreto británico (SAS), nociones de técnicas de combate y manejo de armas semiautomáticas en Europa del Este y un curso intensivo de arqueología mundial (toma ya).

Alison Carroll (2008 - 2009): La última modelo que se puso en la piel de Lara hasta el momento y se encargó de promocionar Tomb raider: Underworld. Al igual que su predecesora, se escogió una chica atlética y fuerte y también recibió lecciones de entrenamiento.



Angelina Jolie y las películas de Tomb raider

Además de las múltiples chicas que sirvieron como modelos para promocionar las diferentes entregas de la saga, la mujer que se nos viene a todos en mente cuando pensamos en la Croft de carne y hueso es sin lugar a dudas Angelina Jolie. Ninguna de las que le precedieron o le siguieron le llegaron a hacer sombra siquiera, aunque no siempre fue así. Antes que Angelina aceptara el papel de Lara, se les ofreció a actrices como **Demi Moore** o **Linsey Dawn McKenzie**, que lo rechazaron. Cuando finalmente se lo ofrecieron a Jolie y dijera ponerse en el pellejo del personaje, los fans más acérrimos tuvieron sus dudas en cuanto a la elección de la actriz, al no considerarla demasiado parentesco con la trotamundos y ser una actriz americana y no británica. Sin embargo, cuando **Lara Croft: Tomb Raider**, dirigida por **Simon West** se estrenó en cines en **2001** Angelina cerró muchas bocas, haciendo un papel más que sobresaliente, siendo lo único destacado de una película bastante mediocre (cómo tristemente suelen ser casi todas las adaptaciones cinematográficas de videojuegos). Cabe destacar que en esta película hiciera su debut Christopher Barrie y también participara **Daniel Craig**, no tan conocido como lo es ahora mundialmente. Pese a sus carencias, la película fue todo un éxito en taquilla y en el **2003** se estrenó su segunda entrega titulada **Lara Croft Tomb Raider: La cuna de la vida**, estaba vez dirigida por **Jan de Bont**. Angelina Jolie volvió a meterse por completo y de manera magistral en el papel de Lara, y tanto las escenas de acción como el desarrollo de la misma era bastante más potable que la primera película, teniendo unas críticas más positivas. Entre los acompañantes de Lara en esta aventura cabe destacar a un deconocido por entoneces Gerard Butler. Sin embargo a diferencia de su predecesora, La Cuna de la vida tuvo una discreta recaudación en taquilla (la pérdida del interés de las últimas entregas de videojuegos, bastante más flojos que los primeros, tuvieran posiblemente buena parte que ver.), por lo que futuros proyectos de llevar a Lara Croft a la pantalla grande han quedado en el limbo por el momento, aunque debido al reboot de la saga este año se habla de una nuevo proyecto cinematográfico. El tiempo lo dirá…



#FF ON AIR Radio

Tu Podcast Semanal de Cultura Friki



EN ESTE MES ANALIZAREMOS :




NINJA GAIDEN
SIGMA PLUS
DYNASTY WARRIORS 7
Empires
VIRTUE'S·LAST·REWARD
NINTENDO 3DS
OMERTA
130
132
136
138
108
110
114
116
MARK OF THE
NINJA
PLAYSTATION
ALL-STARS
BATTLE ROYALE
DmC
Devil May Cry
VERGIL'S DOWNFALL
MASS EFFECT 3
CITADEL



Jose Carlos Cabra Peláez

Desde que el pasado 6 de diciembre de 2010 Square Enix anunciase a bombo y platillo la nueva aventura de Lara Croft, y de cómo este sería un reinicio de la saga que se desmarcaría en gran medida de lo que llevábamos visto hasta ahora, los rumores y expectativas sobre lo que podíamos esperar sobre este nuevo rumbo de la saga no hicieron sino aumentar con el paso de los meses. No es exagerado decir que ha llegado a ser uno de los juegos más esperados por fans y no tan fans durante estos años, en los que "Tomb Raider", que es como se titula este nuevo comienzo, ha estado gestándose en manos de Crystal Dynamics. Por fin, y tras un pequeño retraso, sale a la venta este reboot que promete dar a las aventuras de Lara un nuevo enfoque más oscuro y realista.

La inevitable pregunta que surge ahora es ¿ha valido la pena la espera? La respuesta es un rotundo "sí"

"En los peores momentos, cuando vemos nuestra vida en un segundo, encontramos algo, algo que nos impulsa"

La historia de "Tomb Raider" nos sitúa años antes de la primera aventura vivida por nuestra arqueóloga favorita en el ya lejano 1996, presentándonos a una joven e inexperta Lara Croft en busca del reino perdido de Yamatai, hogar de la reina Himiko, el cual se supone que es solo una leyenda japonesa que ha trascendido de padres a hijos hasta nuestros días. Muchas fueron las expediciones que partieron en busca de Yamatai sin éxito, aunque también fueron muchas las que partieron para nunca volver, quedando sumidas en el misterio y en el mayor de los olvidos. Años después del último intento por encontrar la legendaria ciudad, Lara Croft, acompañada por un grupo de arqueólogos y su amiga Sam, una chica asiática experta en la leyenda de la reina Himiko, intentarán encontrar Yamatai por una ruta alternativa que pasa por cruzar el "Triangulo del Dragón", una zona poco conocida y que provoca miedo y desconfianza entre los marineros más experimentados. Tras un desembarco bastante accidentado, Lara deberá aprender a sobrevivir en una isla donde le aguardan un grupo de fanáticos comandados por un individuo que se hace llamar "padre Mathias" y otros peligros que hasta hace poco no pensaba que un arqueólogo debiera afrontar jamás, a no ser que te llamases Indiana Jones.

A nivel narrativo podemos decir que el juego aprueba con nota, amén de alguna laguna sin importancia y que no empaña el transcurso de la historia. No solo es un juego de acción y puzles a cada cual más complejo sino que los chicos de Crystal Dynamics se han currado un guión fresco y lleno de sorpresas, a la par que han sabido mezclar a la perfección diferentes historias paralelas que no restan protagonismo a la trama central. Podremos ir recogiendo



diferentes diarios de personajes que han residido en la isla y que darán sentido a muchos acontecimientos que viviremos a lo largo del juego, además de visionar grabaciones en nuestra video cámara y que darán más profundidad a los personajes secundarios que nos acompañan en nuestra aventura. Pero si algo podemos destacar por encima de todas las virtudes narrativas y de los personajes de esta nueva aventura, esa es a la nueva Lara Croft. Si esperáis encontrar a la Lara valiente y decidida que todos conocíamos ya podéis olvidaros. Esta es una Lara inexperta, que no ha disparado un arma en su vida, que nunca se ha enfrentado cara a cara con la muerte. Esta nueva Lara pasa miedo y sufre, y eso ha dado mucho al personaje, hasta el punto de poder identificarnos con ella con una facilidad que no existe en los títulos anteriores. Prestar especial atención a las reacciones de Lara tras matar por primera vez a una persona, al ser herida de gravedad o cuando se ve sola y el miedo se apodera de ella nos dará una idea de cómo se ha trabajado al personaje para que dichas reacciones nos parezcan lo más naturales posibles. Lo oscuro de la trama y las situaciones en las que nos veremos envueltos obligarán a Lara a tomar decisiones difíciles, que afectarían a cualquiera que las tomase, y eso va haciendo que el personaje evolucione con cada paso que da, con cada enemigo que derrota y con cada situación límite que supera. Y eso, como hemos dicho anteriormente, da mucho al personaje.

“La clave no es pararse. Es seguir adelante”

El apartado técnico es uno de los más pulidos que hemos visto en esta generación y está a la altura de los mejores juegos de PS3. Mucho se ha hablado del parecido entre este nuevo Tomb Raider y la saga Uncharted, y mentiríamos si no dijésemos que en muchos aspectos la nueva aventura de Lara recuerda de manera sospechosa a las de Nathan Drake (en especial las secuencias de acción), sin embargo no sería una comparación justa, ya que este título goza de muchas virtudes propias que son dignas de destacar. Elementos como la luz (especialmente en sitios cerrados) o el agua juegan un papel muy importante en el devenir de la aventura y ambos están recreados a un nivel muy alto. Gráficamente Lara luce mejor que nunca, con expresiones faciales y movimientos fluidos y muy pulidos. No podemos decir lo mismo de algunos de los personajes secundarios, cuya expresividad y gestos se ven en algunos momentos algo forzados y poco creíbles.

En cuanto a nuestro entorno, la isla en la que transcurre la acción luce espectacular. A medida que avanza el juego la noche y el día se irán compaginando con diferentes efectos climáticos que afectarán a nuestra protagonista y a sus acciones, por lo que si estamos escapando de un tiroteo bajo una fuerte lluvia y de repente comenzamos a caer montaña abajo al desplomarse parte del camino por culpa de dicha lluvia, que no os extrañe. Eso sí, habrá veces que nos parezca más peligrosa la propia isla que los

enemigos a los que nos enfrentemos, ya que son muchas las ocasiones en las que nos veremos cayendo por un precipicio, siendo arrastrados por la corriente de un rio embravecido o empujados por un



fuerte viento cuando intentamos escalar un saliente, cosas que nos harán pensar que la isla nos odia. Si dejamos a un lado las ansias asesinas de la madre naturaleza, podremos disfrutar de vistas realmente espectaculares tanto de la isla como de los templos japoneses que iremos encontrando y que están recreados a la perfección.

“No soy esa clase de Croft” “Sí lo eres, pero aún no lo sabes”

En cuanto a las habilidades de esta nueva Lara, en esta ocasión contaremos con algunos instintos que nos ayudarán a sobrevivir en la isla y que podremos ir puliendo gracias a los puntos de experiencia que iremos adquiriendo a medida que avancemos en nuestra aventura. Así pues, cosas como el instinto de supervivencia, con el que podremos encontrar zonas o elementos importantes en nuestro entorno, a la vez que pistas a ciertos puzles, o el instinto de cazadora, con el que detectaremos más fácilmente animales y plantas curativas cuando los necesitemos, serán muy útiles a la hora de avanzar cuando nos veamos sin saber cómo seguir adelante.

En cuanto al armamento, dos serán los elementos clave que nos ayudarán a salir airosos de situaciones hostiles. Por un lado contaremos con el famoso arco, el cual será la primera arma que consigamos y que nos será de gran utilidad a lo largo de nuestra aventura. Con él podremos realizar ataques silenciosos cuando no queramos ser detectados, cazar, y llevar a cabo múltiples desafíos que exigirán que saquemos el Legolas que llevamos dentro. Por otro lado contaremos con una pistola semiautomática y con un variado catalogo de armas de fuego, cortesía de los pobres incautos que se crucen en nuestro camino. Aunque no serán estas ni mucho menos las únicas armas con las que contaremos, sí serán las que más utilicemos, especialmente el arco, con el que tendremos que cazar para no llamar la atención cada vez que necesitemos comer o realizar algún ataque sorpresa. También encontraremos armas de diferentes épocas a la nuestra, ya que nos toparemos con otros barcos y aviones estrellados por la zona y en ellos encontraremos armamento según el



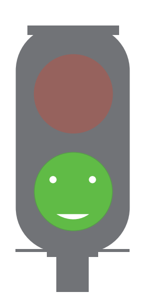
periodo, el país o la cultura al que pertenezca dicho medio de transporte. Todas estas armas podrán ser mejoradas consiguiendo piezas y restos repartidos por toda la isla, al igual que encontraremos cofres, un total de 42 reliquias que podremos coleccionar, y muchas otras cosas que debemos recoger y con las que podremos ganar algún trofeo que otro.

En cuanto al modo multijugador, podremos disfrutar de diferentes modos de lucha cooperativos, donde podremos elegir entre cinco mapas y en los que no solo deberemos enfrentarnos o cooperar con nuestros

amigos, sino que además deberemos tener muy presente el clima, ya que podemos vernos envueltos en un tiroteo en plena tormenta de arena en medio del desierto, lo que dificultará sobremanera nuestra visión y las posibilidades de éxito en la campaña. Las armas serán, básicamente, las mismas que las que veremos en el modo historia y, al igual que en dicho modo, podremos mejorar nuestro equipo con piezas que iremos consiguiendo conforme subamos nivel en el modo multijugador.

En definitiva, Tomb Raider es, salvando las ya comentadas semejanzas con Uncharted, un juego por el que ha valido la pena esperar. Cuenta con una historia absorbente y que engancha desde el primer momento, con una duración que supera las 12 horas de juego y una banda sonora y un doblaje a la altura de las circunstancias. Gráficamente es uno de esos juegos que dan que pensar en que PS3 tiene aún mucho que decir en esta generación de consolas que poco a poco comienza a vislumbrar su final. Por suerte aún nos quedan muchas joyas de las que disfrutar, y esta es una de ellas



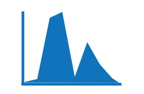


Lo mejor:
- El nuevo aspecto que luce el mundo de Tomb Raider es sencillamente fantástico.
- Los gráficos y la calidad visual son impecables.
-Una historia muy absorbente.
- El estupendo doblaje y su banda sonora consiguen meternos aún más en la aventura.

Lanzamiento: 5/3/2013
Género: Acción / Aventura
Desarrollo: Crystal Dynamics
Producción: Square Enix
Distribución: Square Enix
Precio: 64,95 €
Jugadores: 1
Formato: Blu-Ray, DVD, descarga
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Online: Si



Lo peor
- Algunos personajes secundarios no están muy bien pulidos y algunas veces cantan al lado de una Lara que roza la perfección.
- Los tiroteos se llegan a hacer algo pesados.

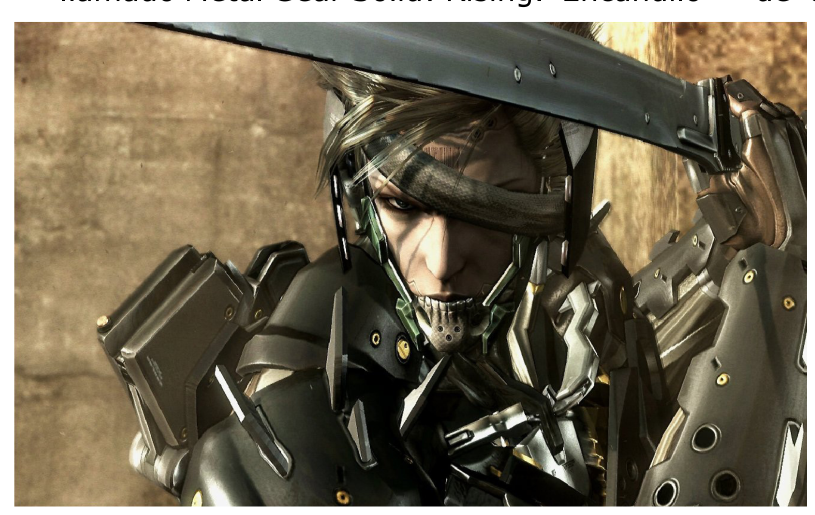
Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Duración	Total
9.5/10	9/10	8.5/10	9.5/10	36.5/40

ANALIZANDO:



Sergio Aguilera

Aun recuerdo la conferencia de Microsoft del E3 del año 2009, donde Kojima mostraba un tráiler de este juego, por entonces llamado Metal Gear Solid: Rising. Encandiló



al público y nos provocó sentimientos a los xboxers que nos permitió mostrar a nuestros eternos rivales, los sonyers que habitamos llegado un paso más lejos... pero a los pocos minutos nos enteramos que la de Sony iba a tener su propia entrega, pero maldita sea, al menos teníamos algo de Metal Gear en nuestra consola.

Pero el juego se perdió, en ese limbo de los juegos de los que de pronto no sabemos nada y de los que llegamos a temer que se cancelase, y muy cerquita estuvo, ya que una de las principales virtudes de este título iba a ser la capacidad de un motor que permitiera cortar todo lo que apareciese en el escenario, y nuestro amigo Kojima intento abarcar más de lo que su propio grupo de desarrollo iba a ser capaz de tirar adelante... pero en un momento de inflexión, cuando casi cuando uno no se lo esperaba, se anunció que Platinum Games, los creadores de Bayonetta, iban a ponerse manos a la obra con el juego, y algunos, incluido yo... pensamos que era lo mejor que le podría haber pasado a la saga.

Pero curiosamente se acercaba la fecha de lanzamiento, a finales de Febrero, y empezábamos a tener miedo, por un lado miedo a la competencia, y es que en poco tiempo teníamos DMC, también la tercera entrega mejorada



de Ninja Gaiden 3, el nuevo God of War: Ascension, y nos preguntamos si es posible que el juego mantuviera el tipo



con respecto a otros grandes del género. Además, uno empezaba a temer que quizás el juego no estuviera a la altura, ya que en las filtraciones se comentaba que el juego duraba poco más de cinco horas, y por otro dudábamos del carisma de Raiden como un personaje que pudiera ser capaz de llevar un título sin que este decayera o perdiera... pero no fue así, ni es tan corto, ni Raiden lo hace nada mal, más bien todo lo contrario, y ayuda al usuario a fomentar el personaje que ya en su momento le pillamos manía por habernos quitado a Solid Snake como protagonista de MGS: Sons of liberty

Una historia, una venganza

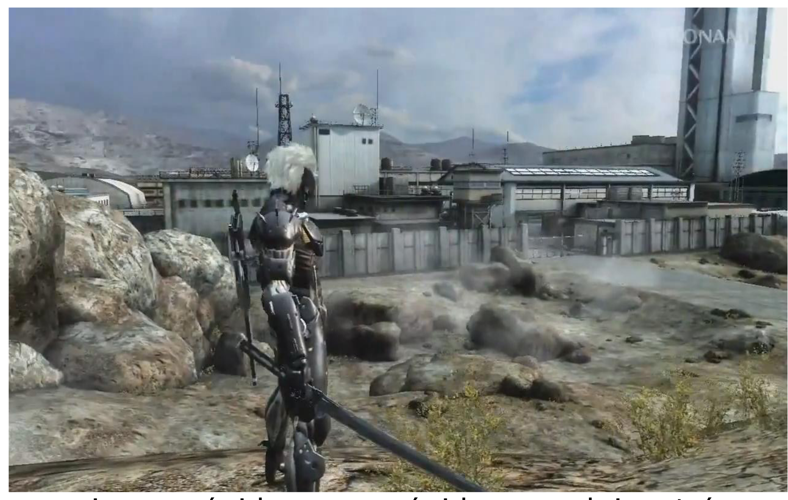
Cuatro años después de la desaparición de los Patriots, la vida sigue y la violencia también. Raiden se ha convertido en un guardaespaldas de un primer ministro de un gobierno africano, amenazado por tercero por intentar llevar una política de paz en su país. Pero obviamente el presidente será secuestrado y aunque el fin del mismo no es algo que dependa de nosotros, entre los terroristas que quieren acabar con la vida de este se encuentran unos enemigos muy peculiares, uno de ellos se llegará a enfrentar a Raiden y provocará a este unas heridas irreversibles, que se paliaran con la transformación de Raiden en algo un poco menos humano, que buscará saber más de estos enemigos y se enfrentará contra ellos para conocer los planes de los mismos.

Ya desde el principio nos damos cuenta que no nos estamos enfrentando a humanos normales, y es que en eso se hace referencia en todo momento, ya que los enemigos se tratan de Cyborgs, un hecho por el cual gira la historia pero al mismo tiempo nos hace pensar si esto se ha hecho para evitar una orgía de sangre sin sentido. Además, estos enemigos dispondrán también de una célula de recarga que servirá para "curar" a nuestro querido Raiden, pero vamos por partes, que de eso va Metal Gear Rising, de ir por partes.

El principal referente del juego es que puedes cortarlo todo, eso es una característica que supimos desde los primeros vídeos, y que a la hora de la verdad ha causado más de un dolor de cabeza, porque aunque realmente podamos cortar gran parte de lo que veamos en el escenario, aparte de los enemigos, el efecto final dista mucho de ser perfecto y se queda en una simple curiosidad, una de esas características que si veamos realmente en unos años, en otras tecnologías más potentes, pero para lo que es el título que nos toca, da el tipo. Y es que no solo con aporrear el botón de ataque podemos cortar cosas, sino además, tenemos el Modo Katana, un tiempo bala en el que se nos acercará la cámara y con ayuda de los sticks y los botones podremos cortar al enemigo o a lo que sea en cientos de cachitos, un modo que se nos puede hacer un poco molesto las primeras veces, pero cuando se pilla el truco, será necesario para avanzar durante gran parte de la aventura.

El estilo Kojima

Se nos ha vendido el juego como un "lighting bolt Action", un relámpago, un



juego rápido, muy rápido que deja atrás el concepto de "tactical espionage action", y pasamos de ocultarnos y esquivar a los enemigos a enfrentarnos a ellos casi directamente, aunque siempre podremos acabar con enemigos atacando a la espalda cuando no nos esperan, cosa que al menos nos librará de un enfrentamiento, pero lo normal es que puedas enfrentarte directamente y no tendrás los problemas que puedas tener en un MGS.

La mano de Kojima también se ve en el guión, una obra de ciencia ficción bastante seria que te haría dudar de si podría llegar a ocurrir, ya que ciertos principios se basan en problemas que podríamos encontrarnos al día de hoy, y eso nos mete más en la historia, además ayuda un elenco de enemigos que respiran carisma, que te pueden gustar más o menos, pero disponen de cierta personalidad, unos enemigos a los que nos enfrentaremos en épicos combates y que nos desbloquearan nuevas armas para poder superar el título, o al menos hacerlo más variado.

Y el codec volvemos a tenerlo, con el cual podremos contactar con nuestros compañeros de misión en los que nos apoyaremos. Un codec que nos presentará muchas líneas de dialogo, y que podremos usar en cada momento, un codec que nos explicará parte de la historia, entresijos y conexiones con otros títulos de la saga principal. Y es que seamos sinceros, el codec está en inglés, pero sino doblan los juegos de la saga principal, no podíamos esperar un Spin-off con un doblaje, aunque obviamente, la traducción si ha hecho acto de presencia, y podría estar un poco mejor, ya que nos encontraremos alguna falta ortográfica



leve y alguna expresión que descubre que es posible que la traducción sea española, pero que tampoco afecta en demasía al transcurso del juego.

Técnicamente en el filo de la katana

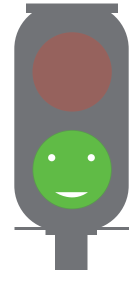
El motor gráfico del juego, finalmente no se trató del Fox Engine, sino del propio motor de Platinum Games, pero modificado para que permitiese el corte de los objetos del escenario, y todo ello para que se pareciera a los vídeos que aparecieron en su día. Obviamente el motor está muy limitado, y no permite cortarlo todo, sino nada tendría gracia ya que podríamos hacernos nuestros propios caminos a base de cortar todo lo que quisiéramos. Además, la física sobre los objetos destruidos a veces hace acto de ausencia, ya que te encontrarás fragmentos flotando en el aire. Además las texturas llegan a ser bastante pobres, y salvo los diseños de personajes, el acabado general

es más bien discreto.
Sea como sea, al menos es un motor rápido, moviéndose en todo momento a 60 fps, con una fluidez bestial y una rapidez envidiable, que aportará ese toque frenético que buscamos. Y para hacerlo más frenético, disponemos de una banda sonora de gran calidad, muy cañera que anima al jugador a actuar rápido, una banda sonora a menudo cantada que proporcionaran enfrentamientos épicos, y ya no hablemos de enfrentamientos a jefes, ya que el conjunto convertirá la experiencia más destacable del juego.



Conclusión

Con tres niveles de dificultad, unas 8 horas de media de juego, además de una serie de coleccionables y misiones VR al estilo clásico, la duración del mismo se eleva a en torno a unas 15 para ser completistas, por lo demás, Metal Gear Rising: Revengeance es una experiencia de las que te dejan satisfecho, de las que globalmente te parece muy buen título y de los que no dudas en recomendar, aunque al mismo tiempo sabes que no es ese triple A que siempre han sido los Metal Gear Solid. Un juego que resume lo que es la actual industria japonesa, y que respira su origen por todas sus vertientes, un buen juego que podría haber sido técnicamente mucho mejor, pero que en lo jugable tiene mucho que decir. En definitiva, Platinum ha hecho un buen trabajo, y tonto seria Kojima si más adelante no permitiera una secuela desarrollada por los mismos.



Lo mejor:
- La banda sonora es brutal, cañera y motivante, querrás mas enfrentamientos contra jefes por escuchar los temas.

- La historia, ya que ha sido mucho más cuidada que en cualquier Hack and slash, llegando a ser bastante interesante y engancharte.



Lo peor
- El control de la cámara Katana al principio se hace un tanto complicada, además la cámara puede fastidiar, pero luego te acostumbras.

- La duración, llegado a cierto punto, le han dado al turbo al juego y cuando te das cuenta, ya estás en el final del mismo, ¡y quieres más!

- Los Qte, los malditos Qte, que a veces aparecen sin previo aviso y hace que te tengas que repetir la escena.

Lanzamiento: 21/02/2013
Género: Acción
Desarrollo: Platinum Games
Producción: Kojima Productions
Distribución: Konami
Precio: 59,95€
Jugadores: 1
Formato: BluRay/Dvd
Textos: Castellano
Voces: Inglés
Online: No

								
Gráficos		**Sonido**		**Jugabilidad**		**Duración**		**Total**
8/10		**9/10**		**8/10**		**7/10**		**32/40**

ANALIZANDO:



Luis Jesús Zapico Quiñones

Las claves de la identidad de una saga tan longeva como Castlevania estaban marcadas a fuego en su espíritu digital, formando la base de lo que en su día se denominó Metroidvania: vampiros, látigos, exploración con vueltas a niveles anteriores para desentrañar misterios, jefes finales, corazones y candelabros. Todo lo anterior agitado en una buena coctelera, con toques del excelso Symphony of the night de PSX, auténtico eje central del desarrollo de la saga, dejaron como legado un buen puñado de juegos en Nintendo DS: Dawn of sorrow, Portrait of ruin y Order of Ecclesia.

Hace un par de años, Mercury Steam tomó las riendas de la franquicia, dejando los estándares de Konami a un lado y otorgándole un aire más occidental a la lucha contra los vampiros, dejando un juego tan recomendable como Lords of shadow (LoS a partir de ahora). Para hablar de este Mirror of fate hay que despojarse de casi todos los referentes del Konami mas oriental y clásico y considerarla una auténtica secuela del LoS en todos los niveles, ni más ni menos.

Situado argumentalmente después del final de LoS (¿os acordáis de su excelente y sorprendente final?) nos cuenta una historia a cuatro bandas, desordenada en el tiempo, en la que no vamos a incidir en excesivos detalles para evitar spoilers que, en este caso, si pueden arruinar la experiencia de juego. Los Belmont forman el centro de la historia y de los personajes de juego,



entre Simon y Trevor, padre e hijo, cuyos capítulos saltan treinta años en el tiempo, contando la lucha eterna contra Drácula, el señor oscuro.

Ahí es donde reside parte de la esencia y originalidad del juego: cada capítulo, dependiente de un personaje jugable principal, rinde un pequeño homenaje a juegos anteriores de la saga, modificando los poderes otorgados, los bosses que nos harán la vida un poco más difícil y las tareas encomendadas.

Pequeños homenajes, como digo, pero no se pliegan a ser un mero copy & paste de experiencias anteriores, dominando cualquier recuerdo al pasado está presente la personalidad de esta nueva versión de Castlevania, una esencia hack and slash basada en combos y bloqueos, muy similares a los vistos en LoS.

Por supuesto que hay puzles (bastante decentes) y algo de exploración pero sin tener la importancia central que recibían en



otros juegos de la saga.

El argumento tiene bastante peso en esta entrega y su condición de puente entre ambas entregas de LoS es evidente. No esperéis un derroche de guión pero si múltiples sorpresas, sobre todo para ser un juego de portátil, quizás en un principio de menor interés que uno realizado para consolas de sobremesa, pero donde Mercury Steam ha querido respetar y mantener parte de la calidad y el respeto conseguido con la entrega anterior.

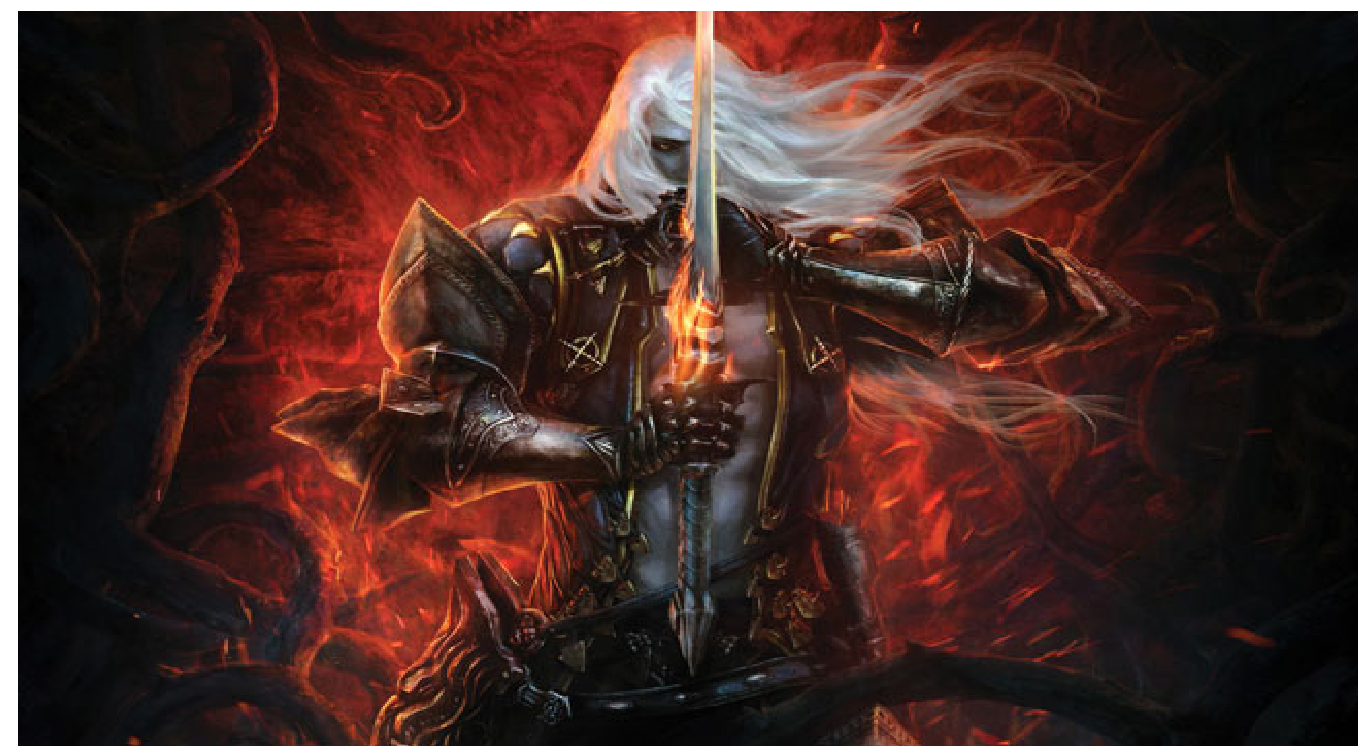
Mirror of Fate es un juego desarrollado para 3DS y para ello debe prestar atención a alguna de las peculiaridades del sistema portátil de Nintendo: la pantalla táctil y el efecto 3D.

La pantalla táctil tiene un uso útil pero sin ser extremadamente necesario o terriblemente molesto. Sirve para seleccionar los poderes de nuestro personaje, desde transformaciones a lanzar las míticas hachas, o para marcar puntos en el mapa del castillo donde poder



volver para recoger algún premio oculto, casi siempre cuando avancemos en la historia y recojamos un nuevo poder. También permite entrar y navegar por el listado de combos y por el inventario, aunque más que un inventario es un diario de trasfondo para las armas y el personaje. Quizás este sea uno de los puntos que más se echan en falta en el juego, un leve toque de rol, donde nos fuese posible seleccionar armas, armaduras y demás complementos. Además, subir niveles no aporta ventaja alguna más que desbloquear nuevos combos automáticamente, ni aumenta vida ni magia ni se puede seleccionar la combinación de botones que queremos liberar, todo viene predeterminado.

Otro aspecto exclusivo es el efecto tridimensional que da la consola portátil, muy bien optimizado para los fondos, jugando siempre con un efecto cinematográfico a la



hora de percibir seres que se mueven en un segundo plano, sombras que acechan, enemigos que salen volando hacia la pantalla en las cinemáticas, etc. pero sin resultar necesario. El aspecto gráfico del juego es solvente, muy lúcido en 3DS, pecando de ciertas ralentizaciones cuando hay escenarios grandes o muchos enemigos en pantalla pero que no desesperan al jugador. Molestan pero no desaniman.

Nuevamente, el castillo de Drácula es el escenario principal del juego. Se echa en falta una continuidad en el mapeado que si tenían otros juegos y que favorecía el volver a explorar zonas ya visitadas. En esta ocasión, las vueltas y el paso por las distintas estancias del castillo vienen muy pautadas por el argumento y las vueltas atrás son ocasionales y centradas a un punto en particular que hayamos marcado en nuestro mapa gracias a la doble pantalla o a que un percance de la historia nos haga volver a ese punto.

El diseño del castillo resulta tan perturbador como siempre, aunque menos delirante que otras veces. Mercury Steam ha gastado un buen tiempo tanto en el diseño de la morada de Drácula, con unos fondos trabajados, zonas acuáticas y torreones como con el diseño de personajes, con una galería de enemigos muy conseguida, dejando atrás la sistemática repetición de zombis o murciélagos.

Como buen Castlevania los jefes finales aparecen en momentos álgidos de la historia o en puntos donde no nos los esperaríamos, para darle un empujón y evitar que nuestro interés decaiga. Al igual que otras veces, nuestra capacidad de supervivencia dependerá de la rapidez con que detectemos sus rutinas de ataque, evidente en muchos casos, algo mas retorcido en otros y superar los rápidos QTE para terminar con la amenaza.

La música está a un gran nivel, épica y continuista con el trabajo escuchado en LoS aunque quizás reste intensidad a algunas escenas del juego, parece ir a contracorriente en determinadas situaciones pero sin resultar molesta. El juego tiene voces en inglés, sin resultar un trabajo excelente pero ayuda a la inmersión en la historia. Si que se hace necesario jugar con cascos, es uno de esos juegos que merece ser jugado y escuchado, además de que la salida externa de audio de 3DS satura con facilidad y ciertos detalles no son disfrutados.

Durante las diez horas, aproximadamente, que dura la aventura (algo más si rebuscamos en pos de tesoros ocultos) el nivel de calidad se mantiene, refrescándose con el cambio de personaje principal en cada capítulo y la curva de dificultad crece suavemente, sin tirones bruscos ni resultando un paseo triunfal y los puntos de guardado frecuentes nos echarán una mano, incluso en medio de una pelea contra un boss, favoreciendo el

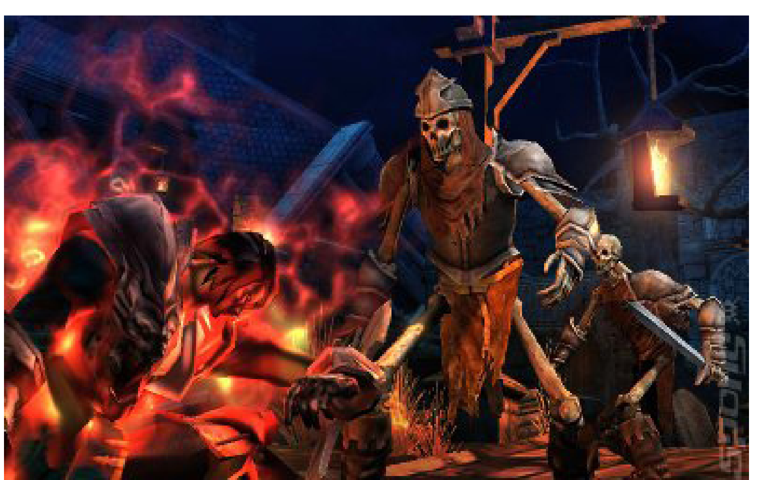
carácter portátil del juego.

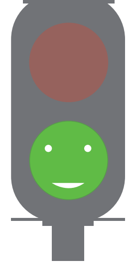
Mirror of Fate es un juego medido en cada detalle, alejado de la vertiente más oriental de Castlevania pero respetando la personalidad actual de la franquicia, la que Mercury Steam le otorgó en el capítulo anterior y adaptándolo a la perfección al mundo de las portátiles.

No era tarea fácil pero han salido victoriosos, dejando uno de los mejores juegos del catálogo de 3DS, con un buen nivel en cada detalle de la producción.

Un Castlevania actual en toda regla, un gran juego pese a sus leves defectos.







Lo mejor:

- Uno de los mejores juegos de 3DS, en todos los niveles.

- Cierta complejidad argumental que se agradece.

- Escenas memorables que enriquecen la historia de Castlevania.

- Sistema de combos que agilizan el combate.

Lanzamiento: 08/03/2013
Género: Acción/Plataformas
Desarrollo: Mercury Steam
Producción: Konami
Distribución: Ninrtendo
Precio: 47,95€
Jugadores: 1
Formato: Tarjeta
Textos: Castellano
Voces: Inglés
Online: No

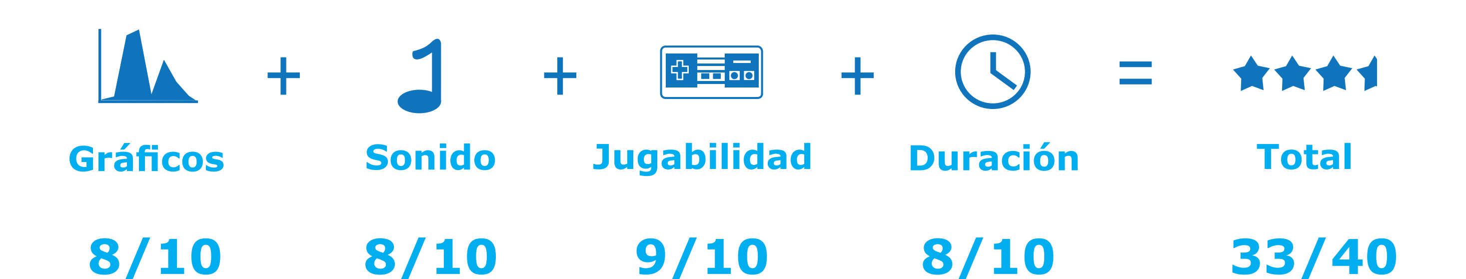


Lo peor

- Un toque de rol\ personalización no le habría venido mal.

- Leves fallos gráficos.

- Más exploración.



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Duración	Total
8/10	8/10	9/10	8/10	33/40

ANALIZANDO:



Sergio Aguilera

Hay veces que uno presupone que todo tiene que estar muy elaborado, que cuando se comienza un título, se tiene que hablar



de este como si el que lo analiza hubiera puesto sus zarpas a todos y cada uno de los títulos de una saga, pero en este caso no ha sido así, y uno se encuentra con un título que hacía meses que apareció en otros mercados y donde la crítica lo elevaba por las nubes. En este caso, y aunque siendo justos uno tiene que obviar cualquier crítica ya sea positiva o negativa, no me queda otra que dar al Cesar lo que es del Cesar, y que aunque por mucho que le ponga el empeño, las ganas y el corazón, lo único que puedo interpretar es el punto de vista valido para alguien que esté interesado en ver si es momento de empezar a una saga como esta, y resolverle esa duda. Por cierto, si es buen momento.

Para empezar cabe decir que el juego se trata de una saga dentro del mundo de Shin Megami Tensei de Atlus, un spin off que cuenta con cuatro entregas numeradas y varias versiones de los mismos. Una saga que extrañamente está accesible a todo los usuarios de PS Vita, ya que se pueden conseguir en la Playstation Store por un precio que varía de los 9,95€ a 29,95€, algo que va mas allá de la curiosidad y que siempre es bueno saberlo por si quiere plantearse comenzar por una u otra. Pero sea como sea, para comenzar a jugar a este título, no necesitaras ser un experto en la materia, ni mucho menos, ya que el juego plantea una historia auto conclusiva en sí, y que te permite disfrutar de una experiencia completa.



Cabe decir que el título en cuestión consiste en algo más que un remake de la cuarta

parte, aparecida en España a principios del 2009, cuando la PS2 ya apenas daba pocas novedades. Un título que en su país de origen se estrenó una serie, y del cual en breve también aparecerá en el mercado europeo otro título de temática muy diferente al Jrpg que estamos hablando. En esta entrega comenzamos manejando a un chaval el cual se traslada a vivir a la ciudad



de Inaba, un pueblo no demasiado grande, en el cual al poco de llegar nos encontramos que se están produciendo una serie de asesinatos de un origen muy extraño. Estos se suceden y están relacionados con el Midnight Channel, un canal que solo funciona durante momentos muy concretos, y que alberga en si todo un extraño mundo al que podrán acceder el protagonista y los compañeros que compartirán con el su aventura, y será donde se desarrolle la acción del título, dejando el mundo exterior para otros menesteres.

Y es que Persona 4 Golden no solo es un Jrpg, sino también bebe de esos simuladores sociales de los cuales seguros que habéis escuchado hablar y que siempre se han



mantenido en territorio japonés. Y es que en el juego cada día es un día que pasa, con sus diferentes etapas (mañana, tarde y noche) donde socializaremos con compañeros, aprenderemos y mejoraremos nuestras capacidades. También en esta parte es donde se desarrollará la personalidad de nuestro personaje, y donde iremos descubriendo un concepto de juego que aunque al principio pueda parecer muy alejados a los gustos de algunos, se desarrolla con fluidez y resulta tremendamente entretenido. Formar parte de un club deportivo, pescar, buscar un trabajo, en definitiva tener todo el tiempo posible ocupado a nuestro personaje para en otros momentos, alternar esto con las mazmorras en concepto clásicas donde la parte más Jrpg del título tomará parte.

En el plano técnico, P4G es un juego colorista, con unos tonos muy amarillos característicos, donde todo está trabajado, con escenarios detallados, personajes a la altura e ilustraciones y videos a altísimo nivel. Un juego que te entra por los ojos, y que aun siendo una portátil te permite ver los rostros de los personajes con toda claridad, y no unos simples manchurrones



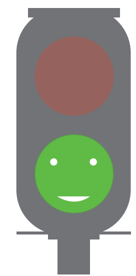
que se definen cuando se acerca la cámara del propio juego, además de todos y cada uno de los detalles de las ropas de los mismos. Cabe destacar que el juego tiene un propio sistema climático, y puedes encontrarte que llueve o hace un perfecto día soleado, esto se refleja perfectamente en los escenarios y además en el caso de la lluvia nos lo ambienta con un surtido de efectos de sonidos. Y es que en sonido el juego también se encuentra bastante cuidado, entre la propia banda sonora o un doblaje íntegramente en ingles, que quizás no nos llene pero no se puede dudar de su calidad, esto se une para un título bastante redondo en sí.

Conclusión
Un juego más grande de lo que uno podría



imaginar en el momento que pone sus manos encima de él, un juego de estos que enganchan, de los que piensas que por el hecho de que esté en otro idioma no va a permitirte disfrutar como tendrías que hacerlo, y si bien es cierto que en ciertos momentos juegas con el diccionario en la mano, en general va enganchándote. Un juego que permite ver que las grandes ideas, bien plasmadas y bien llevadas te dan una nueva oportunidad sobre esas cosas que uno en principio no piensa que pueda atraerte, para mí un descubrimiento, uno de esos que esperas compartir con la gente, sobre todo para darle una oportunidad, la que sin duda merece, el que posiblemente sea el mejor juego del catálogo de PS Vita, con diferencia.





Lo mejor:

- No solo tienes un gran juego que te ofrece más 100 horas, sino una experiencia muy completa.

- Si jugaste a la versión de PS2, el juego contiene suficiente material como para merecer volver a vivir la aventura.

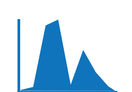


Lo peor

- Sin duda el idioma, un inconveniente que hará a muchos, perderse este gran título.

- Que tarde tanto en arrancar, quizás no sea el peor inconveniente, pero a un no iniciado, le puede costar ver las virtudes que se descubren en el mismo.

Lanzamiento: 22/02/2013
Género: Rol
Desarrollo: Atlus
Producción: Atlus
Distribución: Namco Bandai
Precio: 39,95€
Jugadores: 1
Formato: Tarjeta/Descargable
Textos: Inlgés
Voces: Inglés
Online: No












Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Duración	Total
9/10	9/10	8/10	10/10	36/40

ANALIZANDO:



Sergio Aguilera

Aún recuerdo como Ninja Gaiden 2 apareció de manera exclusiva, sello en portada inclusive, para Xbox 360. Un juego donde el cochinote de Itagaki volvía a traernos un título difícil, con muy mala baba y que esperaba lo mejor del jugador para poder avanzar. Tiempo después, en 2009, para PS3 apareció una nueva versión, la Sigma, que cambiaba en algunos detalles y era bastante más fácil, cosa que sin duda se agradecería para algunos mancos del pad, como es mi caso.

Una voluptuosa agente del FBI es secuestrada por un grupo de ninjas del clan de la araña cuando esta se encuentra en búsqueda de Ryu Hayabusa, nuestro protagonista, el cual curiosamente se encontraba cerca y decide liberarla de tan violentos enemigos. Seamos sinceros, la historia de Ninja Gaiden no va a dar un vuelco radical en nuestra forma de ver los videojuegos, es simple y efectista. Una historia que nos traslada de un Tokyo futurista, a Nueva York e incluso al infierno, y todo para el disfrute del espectador, para que durante las más de diez horas que dura el título, este se dedique al lozano arte de cortar en taquitos a los ninjas.



Pero Ninja Gaiden, no es un juego de aporrear botones, eso muchos ya lo sabéis, y es que se trata de un juego de coordinar, de intentar defenderse y realizar combos, y que aunque su dificultad esté rebajada, esto no es un paseo. Con dos botones de ataque, un gatillo para cubrirse y un botón de salto y el otro para las arrojadizas, además de diferentes armas, configuran un arsenal de combinaciones que iras aprendiendo a lo largo del recorrido, a lo que hay que sumar a las diferentes magias que podremos utilizar de manera muy limitada.

Hay que indicar que en la mayor parte del título, manejaremos a Ryu, pero dispondremos de las misiones exclusivas de Rachel, Momiji y Ayane, que darán un toque femenino al juego. Además a estas y al propio Ryu, lo podremos utilizar en un modo de juego llamado Carrera Ninja, que como buen Time Attack tendremos un tiempo limitado, pero en este caso para cruzar por todo un escenario lleno de enemigos antes de que el cronómetro marque cero, aunque sumaremos puntos gracias a las bajas que causemos a los enemigos. Y este no es el único modo de juego, existe un cooperativo, que en su versión PS3 permitía jugar a un segundo

player y que lamentablemente en esta versión solo permitirá que un personaje manejado por la máquina te acompañe en el noble arte de pegar tollinas ninjas.

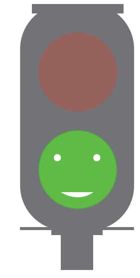
En el aspecto gráfico digamos que no es el juego que enseñarías a tu amigo para vacilar de consola. Aunque las animaciones son buenas, y las decapitaciones y otros desmembramientos están a la orden del día, se nota que el juego original tiene su tiempo y tampoco se alcanza todo lo que dio este. Que puede ser algo vistoso, pero para nada espectacular. En el apartado sonoro, los efectos de sonido son los que elevan esta categoría, ya que la banda sonora está por cumplir, y a mí no me pregunten por ella porque es de la típica que te hace dudar de su propia existencia.

Conclusión

Ya solo nos falta una tercer Sigma y tendremos toda la saga al completo en la portátil. Un hack and slash, que en definitiva es muy completo, del cual tiempo atrás ya vimos sus capacidades y que siendo sinceros, no merece la nueva adquisición si ya lo disfrutaste, ya que el "Plus" quizás no lo es tanto. Pero, sino es así, es un título de calidad, que se hace querer en un listado tan pobre como lo es la PS Vita, y que aunque sea un refrito, más vale refrito que nada. Eso si... me queda probar si aun se le mueven los pechos a las ninjas usando los sticks, y no me miréis mal, pero es algo de gran interés para el juego.

Lanzamiento: 01/02/2013
Género: Acción
Desarrollo: Team Ninja
Producción: Tecmo Koei
Distribución: Koch Media
Precio: 39,95€
Jugadores: 1
Formato: Tarjeta
Textos: Castellano
Voces: Inglés/Japnés
Online: No





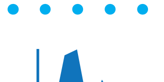
Lo mejor:

- Un Hack and Slash portátil y de los mejores del género, además sin censura alguna, donde podrás cortar cabezas como si no hubiera mañana.



Lo peor

- Las novedades con respecto a la versión de Ps3 brillan por su ausencia.
- La cámara a veces te trampea situaciones y puede ser molesta

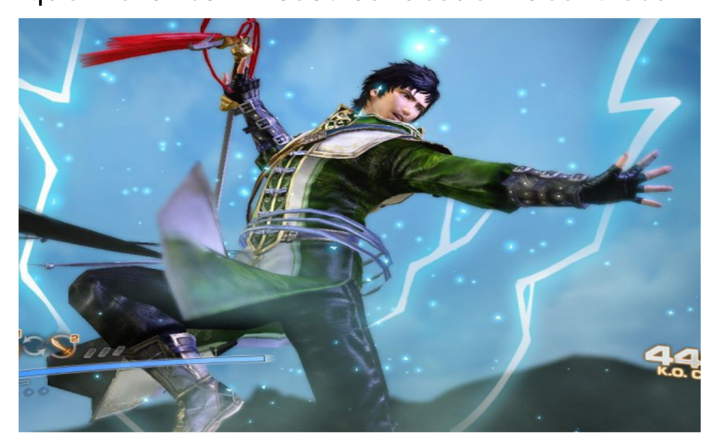
Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Duración	Total
7/10	6/10	8/10	7/10	28/40

ANALIZANDO:



Sergio Aguilera

Y volvemos a tener nuestra ración de chinos peleones, una saga, Shin Sangokumusou que lleva con nosotros desde hace trece



años, ya que no debemos contar la primera entrega, que fue un vs de lucha al uso. Una saga que tuvo en su más mínimo exponente la sexta entrega, y que provocó la aparición relativamente temprana de la séptima, que a su vez ha tenido dos expansiones, siendo la que hablamos ahora, la segunda de ellas. Una expansión que a los occidentales nos calmará las ansias mientras llega la octava de las entregas que está a la vuelta de la esquina.

Antes he indicado que se trata de una expansión, y si, lo es, ya que desde la cuarta de las entregas, una de las expansiones que no falta a la cita es la denominada "Empires", que no requiere del juego original y que se puede jugar completamente independiente a este. Además, aunque no sea su verdadera intención, sirve como recopilatorio de todos los dlcs, armas y personajes que se podían encontrar tanto en DW7, como en DW7 Xtreme legends, llegando a tener casi setenta personajes jugables, algunos de ellos actualizados con respecto a las versiones anteriores, y en cuanto al armamento, tendremos docenas de armas, la mayoría muy estrambóticas y exageradas, llegando a lo imposible, cosa a la que ya nos tiene acostumbrado nuestros queridos Omega Force, los desarrolladores del título.

En cuanto al juego, comenzaremos por la ya tan remanida "Rebelión de los turbantes amarillos", que históricamente fue el prólogo del final de la Edad Antigua en China, y que ha sido un punto de partida en todos los Dynasty desde la primera de las entregas.



Pero el que haya jugado con anterioridad a uno de estos títulos, se habrá dado cuenta que no vas a comenzar la batalla directamente y que el enfrentamiento

directo sobre los clones chinos se deja de lado. Ahora toca un momento de estrategia, quizás no a muy alto nivel, pero eso ayuda, que el juego recuerdo que está en inglés y puede dificultarnos el desarrollo. Dispones



de varios meses antes de comenzar la verdadera batalla, y durante este tiempo, vas optando a los diferentes puntos de toda una región donde quieres ir atacando y saqueando, de ahí conseguirás recursos que podrás utilizar para mejorar armamento, formación y en definitiva a tu ejercito, para que llegado el momento de la verdad estén más preparados para la guerra. El concepto aunque en principio, puede hacerse un tanto aburrido, se despliega como una gran opción, en la que conforme se va desarrollando, te da opciones que pueden ser vitales para la continuación, que puede desembocar a una continua sucesión de traiciones, enemistades y demás.

Técnicamente, el juego sigue usando el mismo motor gráfico que también veremos en otros Musou, un motor gráfico que



nos muestra terrenos poco accidentados, con poco detalle, poca interacción y todo adornado con unas texturas tristes y poco efectistas, que desvelan un desarrollo rápido donde como en muchas otras veces, se ha optado por crear diseños de personajes que se encuentran a años luz de todo lo que le rodea, porque es cierto, los diseños son muy buenos, y las animaciones no son malas, y se nota que no está del todo mal cuidado cuando en el propio editor del juego, te das cuenta que con poco que lo trastees puedes crear personajes con bastante personalidad, y que si bien no es el editor del WWE 13 o del Saints Row The Third, oye lo suficiente completo y funcional como para optar crearte un personajes al gusto. Pero volvamos al motor gráfico, y de la misma manera que ya vimos el pasado mes con el Ken's Rage 2, sufre un problema para mostrar personajes en la pantalla, provocando que estés tan tranquilo maltratando al personal y que de golpe te aparezcan veinte soldados a tu alrededor con cara de haber estado siempre ahí, que te lleva a preguntarte... la PS3, consola para la cual ha aparecido en exclusiva esta versión, ¿es capaz nada mas de esto? Pues obviamente no, obviamente



puede con mucho mas, con casi todo lo que le eches, pero al fin y al cabo, si las cosas no terminan de hacerse bien, y las dan por buenas, el problema está en el estudio de desarrollo, y no en la consola.

En las docenas de horas que te puede dar perfectamente este título, entre el modo historia, completar y puntuaciones, eso sí, dejando del casi inexistente modo online, todas estas horas estarán ambientadas con una banda sonora muy guitarrera, seña de identidad de la saga desde sus comienzos, una banda sonora que aunque se presenta cañera, una vez que apagues la consola ni la recordaras. Sobre efectos de sonido, no podemos criticar el hecho de que se reutilicen, total es lo lógico, y el doblaje, en japonés como suele ser usual en estos títulos de Koei, que siempre se agradece más que el inglés.

Conclusión:

Si eres amante de la saga, probablemente ya lo tendrás, o ya le habrías echado el ojo antes de la salida de este, probablemente sabrías a lo que venias y cualquier cosa que te pudiera decir, la darías ya por sabida, porque en el fondo sabes que es una saga que dista a tener grandes cambios y que mantiene la formula. Pero en el momento que se me preguntase en cómo podría interesarle este título a un novato de los musou, le recomendaría pasar primero por la entrega numerada, o al menos que tuviera en cuenta que el pequeño toque estratégico puede cortarte el ritmo si no estás muy puesto y lo que quieres es aporrear el mando como si no hubiera mañana, y es que aunque el juego haya aparecido con precio reducido, quizás prefieras esperar a la octava entrega, y si no, pues adelante, no es mal juego, pero podría ser bastante mejor.







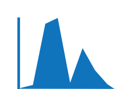
Lo mejor:
- El editor, aunque limitadete, tiene posibilidades, y en general a todas las posibilidades que te da el hecho de que el título contemple todos los DLC de la séptima entrega



Lanzamiento: 22/02/2013
Género: Acción
Desarrollo: Omega Force
Producción: Tecmo Koei
Distribución: Koch Media
Precio: 59,95€
Jugadores: 1
Formato: BlurRay
Textos: Inglés
Voces: Japonés
Online: No



Lo peor
- La falta de innovación, el maldito motor gráfico y sobre todo la no traducción al castellano del título.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Duración	Total
6/10	6/10	7/10	8/10	27/40

ANALIZANDO:

VIRTUE'S LAST REWARD

José Manuel Bueno Jurado

No hay escape, eso es lo que pensarás cuando empieces a jugar a este Virtue's Last Reward, y es que aventuras como las que hoy tenemos en nuestras manos, no se encuentran todos los días, y debido a que su antecesor "Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors" o 999 para los amigos, nunca llego a pisar el territorio PAL, pese a su éxito de crítica e incluso de ventas. Ahora tenemos una estupenda oportunidad de jugar a su magnífica secuela, en la que ChunSoft ha mejorado todos los aspectos más flojos del anterior juego.

El juego comienza como cualquier película de ciencia ficción y horror que se precie (tipo Saw o Cube), el protagonista llamado Sigma, despierta en un ascensor, junto con una chica que parece saber más de lo que debería. Un extraño conejo parlante aparece en un monitor diciendo que tienen que escapar antes de que el ascensor caiga, cuando consiguen escapar, se encuentran a más personas en su misma tesitura y se enteraran de que va todo esto: el denominado "Nonary Game: Ambidex Edition", la mortal amenaza de brazaletes que lleváis puestos y de cómo podréis quitároslos y escapar del complejo industrial donde se hallan recluidos.

El juego tiene dos partes bien diferenciadas, la primera es la parte de aventura, donde interaccionamos con nuestro entorno para resolver los puzles y poder abrir las cajas fuertes donde se haya información, llaves para pasar a la siguiente sección y las tarjetas que se usaran en la segunda parte que es la de novela gráfica, en la cual interaccionamos con los demás personajes, tomamos decisiones en las cuales la trama cambiará, ya sea por la elección de puertas por las que iremos o por la elección de aliarse o traicionar a tu compañero temporal para la prueba anteriormente realizada, según te interese o no, para poder salir de tal infernal sitio, con todos esos ingredientes tenéis intriga para rato, y es que la historia te atrapará sin remedio, pese a pequeños detalles que no terminan de convencer, como es el hecho de que la trama nos llevará todo el rato de la mano y no se nos permitirá hacer una exploración libre, u otras cosas como que el personaje a veces parezca bipolar pasando de lo mortalmente serio a un tono bromista de una manera un tanto exagerada, aun así, es un juego que te mantendrá enganchado si es que deseas desbloquear todos los finales, entre 20 y 30

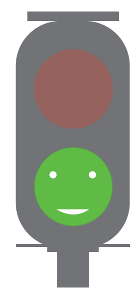
horas.

En los apartados técnicos tenemos por un lado unos gráficos más que correctos, que cumplen su cometido de sobra, aunque sin muchos alardes técnicos, aunque realmente para este tipo de juegos no se necesita mucho mas. Por otro lado tenemos el sonido, las escasas melodías nos sumergen en la atmósfera y los efectos sonoros son correctos, sin nada que destacar y por último las voces en japonés, bastante bien interpretadas, deduzco por la entonación, y diréis ¿Si las voces están japonés el juego como nos llega a nosotros? Pues sintiéndolo mucho en ingles, es una vergüenza que a estas alturas sigan trayendo juegos sin traducir, pero también es verdad que quizás el numero extra de ventas del título no lo merezca, las distribuidoras sabrán lo que hacen, personalmente prefiero que al menos lo traigan y no tener que tirar de importación o peor no poder jugarlo porque la consola no sea "Region Free".

En lo que a jugabilidad se refiere, tiene el típico control de novelas gráficas visto anteriormente en su precuela o juegos como Hotel Dusk, o sea en los momentos de aventura exploramos la habitación en busca de pistas para la solución de los puzles, esto se puede hacer tanto con la stylus, como con los controles tradicionales. Los puzles como tal no son excesivamente complicados, aunque a veces algunos rozan lo ilógico, aunque para esto siempre podremos recurrir a bajar la dificultad, ya que por defecto estará en difícil, en fácil será el mismo puzle, pero nuestros compañeros nos ayudaran mas y nos darán pistas para que podamos resolverlos. Otra cosa que se ha mejorado también con respecto a su antecesor, es el modo en el nos podremos mover por la trama y es que habitualmente cuando un juego tiene varios finales como es el caso, nos suelen obligar a jugar tantas veces como los finales haya, en cambio aquí podremos escoger dicho punto de inflexión y cambiar esa decisión que tomamos de otra manera, para seguir la trama en otra dirección, este detalles es muy de agradecer ya que hay finales que dependen de otros, y puede llegar a ser épica la cara que se te queda al llegar a cierto punto no saber qué hacer y que te salga un "To be continued".

En definitiva y para concluir, nos encontramos ante un gran juego, casi redondo, y pese a que tiene la pega del idioma, es un titulo que merece ser jugado y disfrutado durante toda su extensión, ya que no tenemos muchas oportunidades de jugar a juegos de este estilo en 3DS.

Lanzamiento: 08/03/2013
Género: Aventura Gráfica
Desarrollo: ChunSoft
Producción: ChunSoft
Distribución: Badland Games
Precio: 31,95€
Jugadores: 1
Formato: Tarjeta
Textos: Inglés
Voces: Inglés
Online: No



Lo mejor:
- Su historia, te tendrá enganchado durante días.
- Su duración.



Lo peor
- Está en ingles.
- Ciertas partes del juego pueden ser un tanto tediosas.



ANALIZANDO:

OMERTA
CITY OF GANGSTERS

Xavier Muñoz Casermeiro

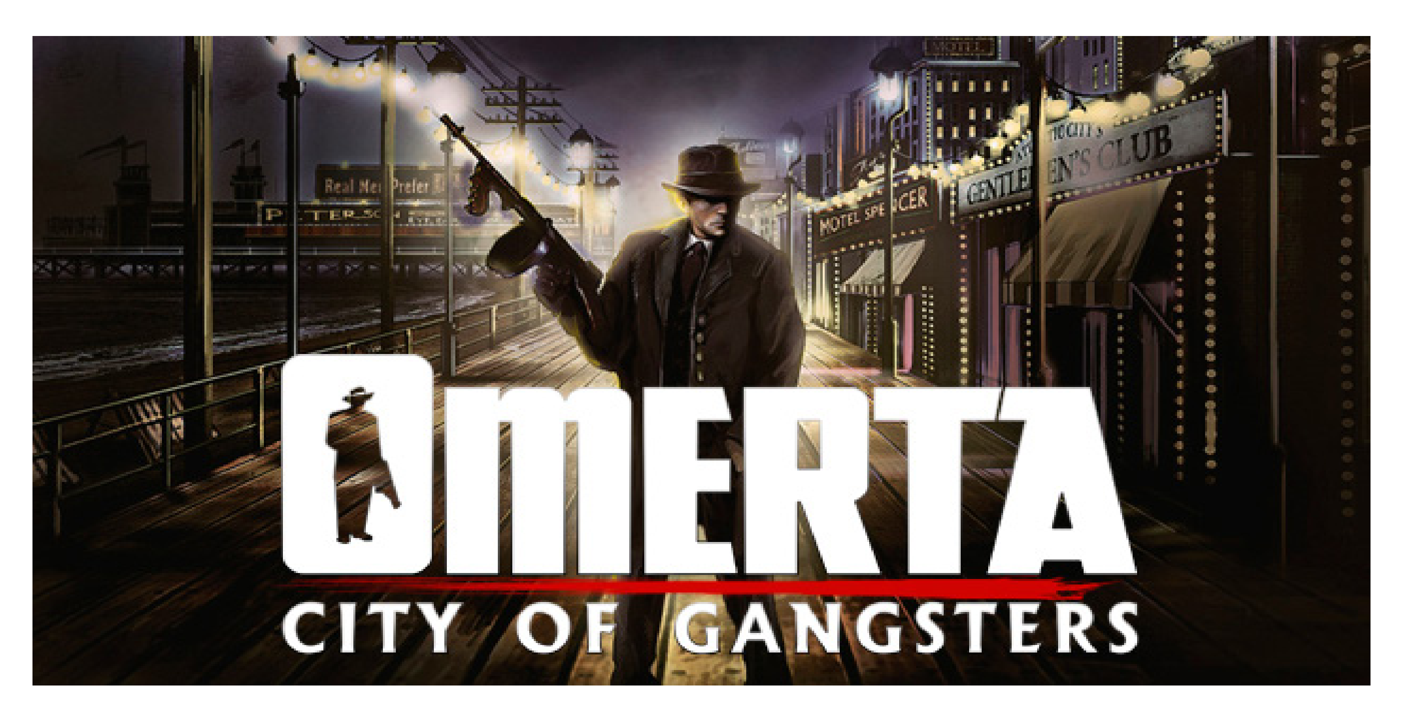
Le voy a hacer una oferta que no va a poder rechazar. Considerada como la segunda frase más recordada de la historia del cine según la AFI (American Film Institute), sin duda alguna ninguna otra sentencia puede resumir de mejor manera la política, la amenaza y la sutilidad que solamente la mafia sabía otorgar a la hora de hacer negocios.

Así pues, para todos los amantes de "La Cosa Nostra" FX Interactive lanza un juego donde nos podremos meter en la piel de un inmigrante italiano que busca en Estados Unidos la forma de hacer fortuna y poder vivir así el tan codiciado sueño americano. Con esta premisa, por otro lado tan utilizada en el mundo del cine y videojuego ambientado en la mafia, deberemos ponernos en marcha y levantar nuestro propio imperio criminal en un juego de estrategia, básicamente, con ciertos toques RPG y algo de acción por turnos.

El juego dispone de varios modos de juego, campaña, partida libre y multijugador. Si escogemos la campaña empezaremos por crear a nuestro personaje, nuestro futuro jefe mafioso, el cual podremos escoger avatar y características. Depende que características escojamos podremos hacerlo más fuerte, inteligente, audaz... dichas habilidades nos servirán en un futuro para poder realizar más rápidamente los objetivos que nos ponga el juego o bien aguantar más delante de los enemigos.

Una vez iniciemos el juego, un tutorial se encargará de enseñarnos los conceptos básicos del juego. El escenario escogido para nuestras fechorías será Atlantic City y el momento será durante la década de 1920 cuando la famosa Ley Seca donde se prohibieron las bebidas alcohólicas y la mafia encontró su filón para hacerse de oro mediante el contrabando de bebidas y otras actividades relacionadas con el juego, "protección de personas", prostitución...

Así pues, una vez iniciemos la campaña deberemos ir realizando todos los objetivos que ésta nos proponga, los cuales empezarán siendo algo sencillo como asaltar una licorería hasta entras en asuntos más turbios como asesinatos, intrusiones políticas, temas relacionados con la prostitución... No obstante una de las problemáticas del juego reside en que, al margen de estos objetivos



concretos que nos ponga la campaña, la mitad de tiempo que le echemos al juego estaremos realizando casi siempre las mismas tareas. Dichas tareas consisten en conseguir sustentos como cerveza, licores o armas y usarlos para obtener dinero. Con ese dinero podremos ir ampliando nuestro imperio comprando edificios y estableciendo en ellos ingente cantidad de locales como destilerías para fabricar nuestras propias bebidas con las que comerciar posteriormente. Podremos montar negocios como bares donde dar salida a los caldos que creemos nosotros mismos o bien tapaderas para evitar que las fuerzas de la ley sospechen de nosotros.



Por otro lado, aunque será una vez avanzado en el juego, podremos hacernos con solares donde se podrán construir edificios más grandes, como hoteles, casinos, clubs de alterne… los cuales ya harán patente nuestra influencia en el barrio en que estemos jugando.

Como en todo imperio criminal tendremos que vérnoslas con mucha competencia que quiera su parte del pastel y será nuestra decisión la de saber tratar con ella. Podremos atacarla hasta reducir su influencia al cero absoluto, o bien podremos ir por la vía diplomática y comprar los locales de la competencia con los que mejoraremos nuestros ingresos.

Dependiendo nuestra forma de actuar, si somos violentos, no tenemos escrúpulos y preferimos disparar antes que hablar, el temor de la gente hacia nosotros y la presión policial subirá, por lo que deberemos buscar maneras de hacerla bajar, como bien sobornar a la policía o contratar abogados. Un índice alto de policía nos hará más difícil la partida, pues significará tener a los agentes de la ley siguiendo sin cesar a nuestros miembros de la banda hasta que éstos acaben detenidos y, debamos buscar una forma de poder hacerlos salir de la cárcel. Por otro lado si somos amistosos, no muy violentos y, hasta amables con la comunidad dónde estemos, nos veremos recompensados con la gratitud de la gente y, por ejemplo, con precios más bajos a la hora de adquirir locales o mercancía.

Todo esto que hemos descrito lo jugaremos en la pantalla principal del juego que nos mostrará el barrio donde nos encontremos, en una vista cenital, y deberemos ir con el cursor seleccionando aquellos edificios y hombres con los que deseemos actuar. La otra parte del juego, que se correspondería con el 25% restante de la parte jugable,

cambia radicalmente a una parte de acción por turnos, al más puro estilo de los primeros Fallout.

En estas partes deberemos escoger a los



miembros de nuestra banda que entrarán en juego y nuestra misión será cumplir el objetivo establecido, que en la mayoría de ocasiones consistirá en eliminar a todos los enemigos de la zona, aunque también habrán objetivos que difieran como cuando decidamos rescatar a nuestros compañeros de la cárcel si éstos son capturados. En las zonas de acción tendremos un número limitado de puntos de movimiento de puntos de acción (para poder realizar las acciones como ataque o activar las habilidades especiales). Así pues ir a lo loco no será una buena estrategia, pues los enemigos (aun en la dificultad fácil) suelen ser bastante duros y no tardaremos mucho en caer delante de ellos si optamos por la acción directa.

Estas zonas tienen lugares para ponerse a cubierto, y deberemos escoger sabiamente como colocar a cada personaje para que dé el máximo de rendimiento posible. Por ejemplo una buena idea sería poner a cubierto a los personajes con armas de fuego y que tengan una visión directa para realizar sus disparos, y acercar a cuerpo a cuerpo a los enemigos a aquellos personajes que estén equipados con armas melee. Si fracasamos en nuestra misión podremos tener penalizaciones como una bajada temporal de la vida total de los personajes que hayan caído, detenciones diversas…

Si tenemos éxito nuestra iremos mejorando a los personajes que se vean involucrados en la contienda y podremos subirlos de nivel mejorando sus habilidades y facilitando la jugabilidad en una mayor medida.

Y estas son las características jugables que dispone Omerta: City of Gangsters. Como hemos comentado, en la campaña, con una duración de unas 12-14 horas, tendremos que ir haciendo los objetivos que ésta nos proponga e ir ascendiendo en el mundo criminal. Por otro lado tenemos el modo Distritos sin Ley el cual podremos escoger un barrio de Atlantic City, un personaje principal y jugar libremente al juego con el único objetivo de ser el mafioso más poderoso de la zona.



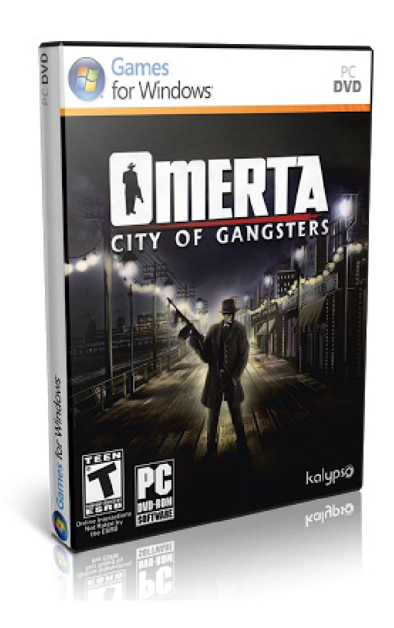
También contamos con un modo multijugador donde podremos jugar en un modo cooperativo o competitivo. Nuestros amigos podrán ayudarnos a hacer que nuestro imperio vaya prosperando, o bien todo lo contrario, podrán atacarnos y emboscarnos para intentar reducir a cenizas nuestra querida organización mafiosa.

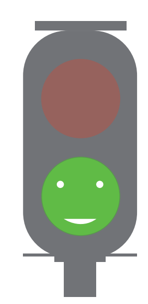
Entrando en el apartado gráfico hemos de decir que los gráficos cumplen sin más. El juego nos presenta una gran ciudad aunque detalladamente se queda en lo básico, por los requisitos de los Pc no serán muy altos. No obstante sí que se le podía pedir a la

desarrolladora, Kalypso Media, un poco más de detalle en los gráficos, sobre todo en los tiempos que corren.

Por otro lado en el apartado sonoro nos encontraremos un juego totalmente doblado y traducido al castellano, ya sabemos que los chicos de FX Interactive suelen ser muy pulcros en estos detalles, y durante la parte de juego de estrategia sonarán unas melodías características de los años 20 como pueden ser piezas de jazz, swing, blues... que acompañarán con acierto el título. No obstante una vez entremos en acción dicha música se apagará dejándonos un ambiente más tenso para jugar.

En conclusión hemos de decir que Omertà – City of Gangsters es un título que nos ofrece elementos muy interesantes dentro del mundo del hampa y la estrategia pero que se queda a medias en todo lo que podía haber llegado a ofrecer quedándose un juego decente pero que muchas veces su excesiva repetitividad nos hará plantearnos seriamente el dejar de jugar. Por otro lado, si somos capaces de obviar este gran contratiempo, tendremos un juego que nos durará horas y que detalla muy bien todos los entresijos y maniobras que ha de realizar un simple mafioso si quiere llegar alto en el mundo de "La Cosa Nostra", porque, como decía nuestro amigo Michael Corleone, todo en esta vida es personal, incluso el más simple de los negocios.





Lo mejor:
- La duración de la campaña y las partidas libres ofrecen mucha vida al juego (sin contar el online)
- La mezcla entre estrategia, rpg y juego de acción por turnos.
- El ambiente mafioso que se respira. Muy bien recreado.
- Precio reducido.

Lanzamiento: 2/02/2013
Género: Acción
Desarrollo: Haemimont Games
Producción: Kalypso Media
Distribución: FX Interactive
Precio: 29,95€ PC / 19,95€ Xbox 360
Jugadores: 1-2
Formato: DVD, descarga
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Online: Si



Lo peor

- Juego repetitivo.
- Hasta llegar a ciertos niveles, las escenas de acción pueden ser bastante difíciles.
- Gráficos mejorables.

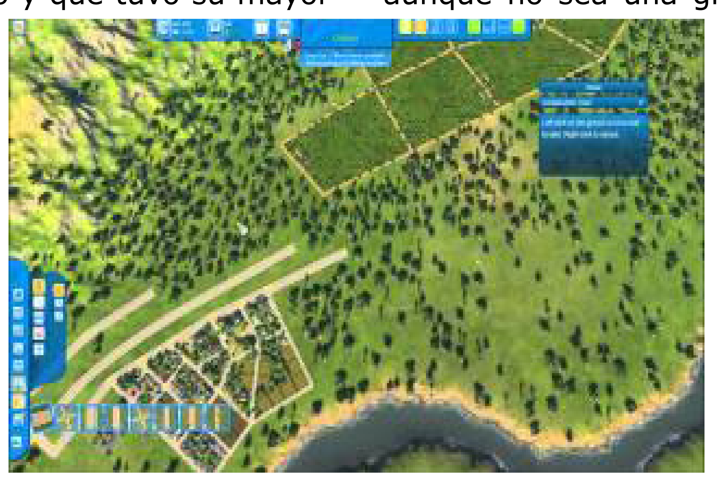
Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Duración	Total
5/10	7/10	6/10	8/10	26/40

ANALIZANDO:



Sergio Aguilera

Tienes un rato libre, te asomas a la ventana, miras por ella y ves todo lo que rodea tu casa, y te pones a pensar lo que mejorarías, y se te va la cabeza y piensas en algo mas grande, en como serias tu si fueses ya no solo el alcalde, sino el creador de la ciudad, el que ha puesto el primer ladrillo y que espera que todo crezca. Pues algo parecido tuvieron que pensar en su momento cuando desarrollaron el primer city builder, Utopia de Intellivision, un juego que fue el primero de su género y que tuvo su mayor exponente en la saga SimCity, que ahora también está de actualidad por su quinta entrega.



Sobre Cities XL, solo podemos indicar que la primera de las entregas apareció en 2009, y que en sus primeros días también incluía una versión mmo, en la que los usuarios podían competir y ayudarse con diferentes ciudades de otros usuarios. Una opción que tardo más bien poco en desaparecer ya que no terminó de cuajar entre el personal, aun así se convirtió en un problema menor, ya que el grueso del juego, el poder crear y desarrollar tu ciudad desde un principio está a muy buen nivel. Desde entonces y hasta el día de hoy, el juego ha ido convirtiéndose en una saga anual, y la entrega que nos toca no se trata de otra cosa que una pequeña revisión del título de 2012, y lo hace con pocas novedades, que se centran solo en tener una cantidad extra de edificios, pero la compañía lo tiene tan claro que es una actualización tan menor que en Steam se puede comprar con un 85% de descuento si tienes cualquiera de las dos ediciones anteriores.

Una de las curiosidades que tiene Cities XL, aunque no sea una gran novedad, es que podemos acercar el zoom hasta nivel de suelo, y ver la ciudad desde el punto de vista de cualquier otro usuario, y aunque es un modo curioso, se nota un tanto arcaico, con ciudadanos que disponen de un diseño feo y una animación pareja en cuanto a calidad. Aun así, gusta darse una vuelta por tu ciudad, ver tus creaciones, y te llama la atención en el hecho de que el nivel de detalle llega para incluso ver anuncios de compañías reales. Pero lo mejor llega desde un punto alejado, siendo gráficamente muy completo, quizás desfasado, pero bastante bonito, y que si tu ordenador te lo permite, te permitirá ver instantáneas cercanas a lo foto realista. Por lo demás, el motor cumple, pudiendo

crear terrenos más o menos abruptos que condicionaran la ciudad que crees.

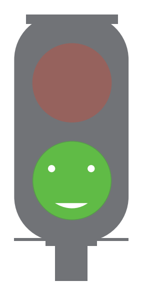
Además del propio editor que te permitiría crear un terreno desde cero, el juego dispone además de una serie de ciudades pre-establecidas con unas mejores o peores condiciones, que elevaran la dificultad del diseño y mantenimiento, además que puedes distribuir el nivel de recursos de la misma. El juego en definitiva se adapta a ti, ya desde el minuto uno, tras realizar un tutorial, empezarás a darle vueltas a lo que quieres realizar, además ayuda el hecho de que estén los textos localizados al castellano, lo que nos permite movernos y consultar las diferentes tablas de de estadísticas, que nos ayudaran a saber en que dirección dirigir nuestro trabajo. Pero por poner un punto negativo, indicaría el concepto utilizado para el comercio, ya que se utiliza una moneda llamada "fichas", que cambiaremos a otras ciudades para conseguir beneficios o servicios, y es negativo porque puede inducir a errores, y hasta pillarle el truco podras hacer autenticas cafradas a la hora de comerciar.

En el aspecto sonoro cumple, no destaca pero cumple, ya sea a nivel de efectos de sonido, o a nivel de banda sonora, que por supuesto hay que destacar la música del opening que escucharemos varias veces a lo largo del desarrollo, y que por muy buena que sea, con casi toda probabilidad sustituiremos con un reproductor de música con nuestros propios Mp3. ¿Es malo esto? No lo es, es un juego de darle horas, e incluso a los más grandes, cuando toca farmear o meterle tiempo, terminas aburriéndote de la música, y cuando esta tampoco es genial, pues terminas antes.

Conclusión

No dudamos que el género de los city builders sea muy concurrido, pero es cierto que en un mes disponemos de varias posibilidades, entre SimCity y la edición completa de Anno 2070, lo que nos lleva preguntarnos a si la opción de Cities XL es una de esas a tener en cuenta, y la respuesta es que aunque en novedades con respecto a cualquier versión anterior, este no merecería la pena, a nivel global y si no tienes ninguna entrega anterior, sin duda si lo merece. Los franceses de Montecristo continúan con una licencia que da lo que pide, sin demasiadas exigencias, y que podría ser mejor, pero en su género, aunque escaso, está a un correcto nivel.

Lanzamiento: 21/02/2013
Género: Simulador
Desarrollo: Focus Home Interactive
Producción: Focus Home Interactive
Distribución: Badlands Games
Precio: 26,95€
Jugadores: 1
Formato: Dvd/Digital
Textos: Castellano
Voces: -
Online: No



Lo mejor:

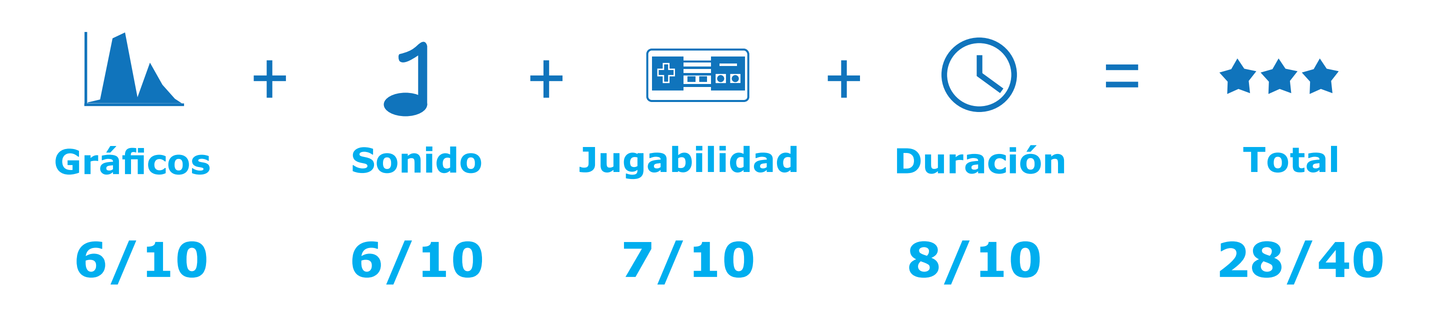
- La flexibilidad que te da la saga para construir toda una ciudad tal y como quieras.

- Muy completo con cientos de edificios, aunque a veces puede resultar un tanto frio en cuanto a diseño.



Lo peor

- Que el mismo mes tengamos esta versión distribuida por Badlands games, y una edición por parte de Fx Interactive, que se trata de una versión anterior y puede dar lugar a errores.



AIR CONFLICTS PACIFIC CARRIERS

Sergio Aguilera

Nos remontamos a la batalla de Pearl Harbor, donde los japoneses atacaron a los americanos y provocaron que estos se unieran al bando aliado. En definitiva un punto de inflexión histórica que marcará la resolución del conflicto, y que ha dado pie a docenas de películas, libros y videojuegos, el último, el Damage Inc: Pacific Squadron, de temática parecida al juego que vamos a hablar a continuación. Pero antes permitidme una puntualización, AC:PC no es un simulador de aviones, más bien es un arcade con toques estratégicos, donde el control de la nave será fluido y sin complicaciones y donde primará el acabar con éxito las misiones y no la propia navegación.



Al principio del juego nos permitirá jugar con una de las dos facciones, americanos y japoneses. Cada uno alberga una campaña que vendrá acompañada de imágenes y textos que nos reflejaran perfectamente el marco histórico, lamentablemente todo estará en perfecto inglés y los acabados de los mismos están bastante descuidados, lo que ayuda a no introducirte correctamente en el juego. Cada facción dispone de tres tipos de naves diferentes, y correctamente diferenciadas en posibilidades y manejo.

Al comienzo de cada misión, pues se te pone al corriente de la misión de marras, ya puede ser defensa o ataque de una zona, un grupo de enemigos o lo que sea, cosa que en algunos puntos no tiene mayor problema, pero en otros casos el jugador puede sentirse perdido, sin saber a dónde tiene que moverse y donde tiene que actuar, con la sola ayuda de un radar que contabiliza los enemigos de la zona, pero finalmente y debido a que el escenario no es tan largo como uno pudiera pensar, al final te ubicarás, pero con complicaciones. Cada misión se comienza con tu propio escuadrón, con su armamento limitado, si te derriban perderás a ese soldado, pero continuarás con el resto, y pasarás al siguiente de la lista, como curiosidad, una vez terminada la misión evaluará a cada uno de los soldados, y si este ha caído te darán detalles si de sobrevivió, si desapareció o directamente falleció. En la campaña puntualmente dispondremos de misiones que poco tiene que ver con el género del juego, por ejemplo intentar localizar desde la torre de un barco algún indicio de los ataques enemigos, convirtiendo el juego en un "¿dónde está Wally?" de proporciones poco épicas, rompiendo el ritmo y haciéndote

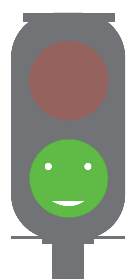
preguntar el porqué han puesto esto aquí, y que finalidad cumple.

Si empezamos a hablar del apartado técnico, nos encontraremos que aunque los diseños de los aviones tiene un buen acabado, todo se acaba ahí, los escenarios enormes son bastante simples en concepto, con texturas propias de una generación anterior, y además es poco consistente, y no solo en ciertos modelados, sino el sistema de colisiones también es bastante juguetón, permitiéndote salvar de ciertas colisiones a ras de suelo, pero que si el suelo es agua, provocará un hundimiento directo e imposible. Con un doblaje en ingles, de tono muy militar, y con unos efectos de sonido que cumplen solo nos queda preguntarnos por la banda sonora, cosa se resuelve con un ya manido... por cumplir, y es que aun siendo de toques épicos, no la recordarás, ni te dirá demasiado, simplemente no recordarás cuando está y cuando deja de estar.

Conclusión
No dudo que al que le guste el tema, le pueda gustar, pero es un juego que aunque es largo, se hace repetitivo. Además técnicamente hubiera pasado como un juego normalito de la anterior generación. Recomendaré el título solo si te gusta el género y estas falto de alguna novedad, ya que estos no abundan, y ha aparecido a un precio reducido, ahora bien, que sepa en lo que va a gastar su dinero.

Lanzamiento: 21/02/2013
Género: Acción
Desarrollo: bitComposer Games
Producción: Pqube
Distribución: Badlands Games
Precio: 39,95€
Jugadores: 1
Formato: BluRay/Dvd/Digital
Textos: Castellano
Voces: Inglés
Online: Si





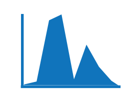
Lo mejor:

- Poder llevar a todo un escuadrón de aviones, y que estos sean las "vidas", y el curioso recuento al final de misión.



Lo peor
- Pobre técnicamente y más pobre a nivel general.

-Las misiones de reconocimiento son excesivamente aburridas y te hacen preguntar que has hecho tu para merecer esto.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Duración	Total
5/10	5/10	6/10	6/10	22/40

ANALIZANDO:



Xavier Muñoz Casermeiro

El escritor de ciencia ficción Arthur C. Clarke (Saga Odisea Espacial) dijo una vez: "Existen dos posibilidades: o estamos solos en el Universo o no lo estamos. Ambas son igualmente aterradoras"

Verdades absolutas dichas en una sencilla frase que resumiría muy bien lo que nos vamos a encontrar en X-COM: Enemy Unknown, quizá por eso dicha sentencia será lo primero cuando arranquemos el nuevo título de Firaxis Games. Dicha compañía, que la podemos situar dentro de los juegos de estrategia "Sid Meier's" tiene experiencia en el campo de la acción por turnos y no ha vacilado en ponerse a los mandos de esta nueva entrega de X-COM, después que su última entrega fuera hace ya más de 10 años.



Así pues en X-COM: Enemy Unknown nos encontraremos con que la Tierra está siendo invadida por extraterrestres con muy malas pulgas y cuya misión principal parece la de erradicar de lleno cualquier atisbo de vida humana. La intro del inicio nos dejará bien claro las intenciones de estos seres.

Así pues los humanos deciden ponerse manos a la obra y la organización X-COM, la cual pertenecen la mayoría de pueblos de la tierra, será la encargada de luchar contra los temibles invasores. El jugador, que tomará el mando del general al mando de dicha organización, será el encargado de hacer prosperar a X-COM y a la par de preparar a las fuerzas de combate y dirigirlas en las misiones de batalla donde se enfrenten cara a cara con las hordas invasoras.

Para ello el juego cuenta con dos partes bastante diferenciadas, y a la par muy importantes, que serán los momentos en los que estemos dentro de la misma organización y los momentos en que estemos enfrentándonos a los alienígenas.

Cuando nos encontremos en X-COM nuestra meta será la de dirigir lo mejor que podamos todos los intrínsecos de la organización, que no serán pocos. Tendremos una zona de investigación donde mandaremos nuevas investigaciones que nos ayuden a entender mejor a que amenaza estamos haciendo frente, para poder combatirla con más eficacia. Podremos mejorar las armas y armaduras para ayudarnos a la hora de la batalla, enviar naves al espacio para interceptar a los alienígenas, vender



recursos que encontremos en el campo de batalla…

Como decimos, tenemos muchas opciones dentro de la base de X-COM (base que podremos ampliar para así ampliar las mejoras a realizar) y es imperativo que el jugador pase un buen rato por todas las zonas disponibles para ver que mejoras puede realizar, que investigaciones puede llevar a cabo, o bien que elementos necesita para poder buscar esa mejora que tanto le interesa.



Otra de los intrínsecos de X-COM: Enemy Unknown es saber llevar con sumo acierto todas las relaciones con los países que formen parte de la organización. Todos los países miembros destacan por aportar materiales, dinero, hombres… a la organización y es posible que a veces nos pidan ayuda porqué están siendo atacados por los extraterrestres. Si aceptamos ayudarles sus relaciones mejorarán o se mantendrán (en caso que ya sean lo suficientemente buenas). Si, por el contrario, decidimos obviar tal petición de ayuda, las relaciones de dicho país con la organización empeorarán hasta el punto que dicho país no quiera formar parte de X-COM perdiendo los recursos y materiales que nos iba otorgando. La gran coyuntura vendrá cuando el juego nos ponga en la situación que dos países piden ayuda y solo podamos prestarle atención a uno.

Una vez hayamos decidido pasar a la acción deberemos seleccionar a nuestro pelotón que formarán la fuerza de ataque. En este punto el juego se vuelve un poco más RPG, pues cada hombre del pelotón podrá ser modificado físicamente a voluntad del jugador (aunque eso no afectará a su jugabilidad). Pero a medida que vayamos realizando misiones obtendremos nuevos niveles y podremos escoger nuevas habilidades para el soldado en cuestión. Así pues llegaremos a tener todo un escuadrón modificado completamente por el jugador, teniendo soldados pesados, de apoyo, de asalto, francotiradores… que deberemos saber llevar en el momento de la batalla.

Y es aquí donde llega la segunda parte bien diferenciada de X-COM: Enemy Unknown, si antes estábamos hablando de un juego puramente de estrategia, ahora tendremos un juego de estrategia y acción por turnos.
Al principio de la misión la nave de X-COM desplegará nuestro escuadrón y deberemos empezar a moverlos por el escenario. Generalmente disponemos de dos turnos por personaje (uno si decidimos enviarlo a una distancia larga) que nos permitirán movernos, cubrirnos, realizar alguna acción… Una vez hayamos realizado nuestros movimientos (o decidamos pasar turno) le tocará al enemigo moverse. Una vez éste entre en nuestro rango de visión, deberemos pasar a la acción y atacar. Depende el ataque puede costarnos uno o los dos turnos, y el éxito que tengamos en

dicha acción dependerá del lugar donde nos encontremos y de la cobertura que tenga nuestro enemigo. No será lo mismo atacar desde una posición elevada a un enemigo que esté por debajo nuestro y totalmente descubierto, que atacarle estando él a cubierto. El juego igualmente nos informa de las posibilidades que tendremos si decidimos llevar a cabo la acción.

Cuando acabe nuestro ataque, si el enemigo aun sigue en pie, tendremos que aguantar el ataque extraterrestre. Firaxis, a nuestro parecer muy positivamente, no ha escatimado en la dificultad y creednos cuando os decimos que a la hora de atacar os aseguréis de matar a todo bicho viviente cuanto antes, pues los alienígenas pegan duro, muy duro. Pero aquí no queda la cosa y cuando uno de nuestros soldados caiga en combate lo perderemos para siempre. Olvidaos de las regeneraciones espontáneas o el volver a la vida milagrosamente para la siguiente misión, en X-COM: Enemy Unknown si un soldado muere, muere para siempre.

Evidentemente siempre podremos cargar la partida a una anterior a ese momento (a no ser que activemos la opción donde el juego guarda tras cada movimiento del jugador) pero es de agradecer que Firaxis se haya esmerado en hacer un juego que haga que el jugador se lo tome realmente en serio. Estamos hablando de soldados (sobretodo en partidas avanzadas) en los cuales hemos invertido dinero, hemos mejorado… y que pueden resultar imprescindibles en el campo de batalla, por lo que habrá que ser muy cuidadoso, a la hora de la batalla, en tener claro cada movimiento, pues un paso en falso puede significar la muerte de todo el pelotón en un momento.

Gráficos:
Gráficamente X-COM: Enemy Unknown corre bajo el motor Unreal Engine 3 y presenta un acabado más que decente, con mucho detalle, tanto el campo de batalla como en la misma base X-COM. Quizás podemos encontrarle algún "pero" en ciertas texturas que no están a la altura del juego pero en general podemos decir que el título ofrece una calidad gráfica más que decente sin llegar a ser pionero, gráficamente hablando.

Sonidos:



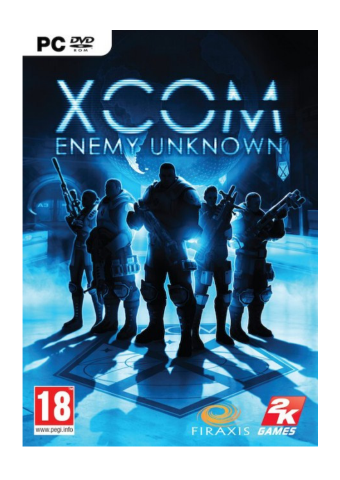
Totalmente traducido y doblado y con una banda sonora impactante que nos hará disfrutar aún más de las batallas, otorgándoles aun más ese toque cinematográfico que el juego nos proporciona en alguna que otra escena de batalla (poniendo la cámara encima del hombro para dar mayor intensidad).



Conclusiones:
X-COM: Enemy Unknown es un magnífico título que podemos encontrar dentro del mundo de la estrategia y la acción por turnos. Con una jugabilidad muy profunda, muchas opciones que nos harán darle al coco antes de ponernos a disparar como locos, encontramos una gran variedad de cosas a realizar. En su contra podríamos encontrar que la duración del título puede hacerse un pelín corta cuando le tomamos la medida al juego. Para ello están los niveles altos de dificultad, que suponen un reto enorme.

Por otro lado tenemos un modo multijugador competitivo donde se simplifica lo visto anteriormente y simplemente constará en la elección de un pelotón para enfrentarse a otro contrincante en el campo de batalla. ¿Sencillo? Si, aunque huelga decir que aunque es divertido, rápidamente se puede hacer monótono.

En definitiva, si tenéis ganas de probar algo diferente, os gusta la ciencia ficción y la estrategia, no os lo penséis dos veces y corred a vuestra tienda más cercana para comprar este señor título.





Lo mejor:
- La gran variedad de opciones que disponemos.
- La intensidad y dificultad de los combates.
- La personalización tan profunda de los soldados.
- Su reducido precio.

Lanzamiento: 12/10/2012
Género: Estrategia
Desarrollo: Firaxis Games
Producción: 2K Games
Distribución: Take-Two
Precio: 49,95 €(PC)/59,95€(PS3-Xbox360
Jugadores: 1
Formato: Descarga/Formato Físico
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Online: No

Lo peor
- Multijugador monótono.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Duración	Total
8/10	8/10	9/10	9/10	34/40



Xavier Muñoz Casermeiro

Acaba de acontecer la 1ª Guerra Mundial y los hechos han cambiado un poco respecto a cómo los conocemos en la realidad.

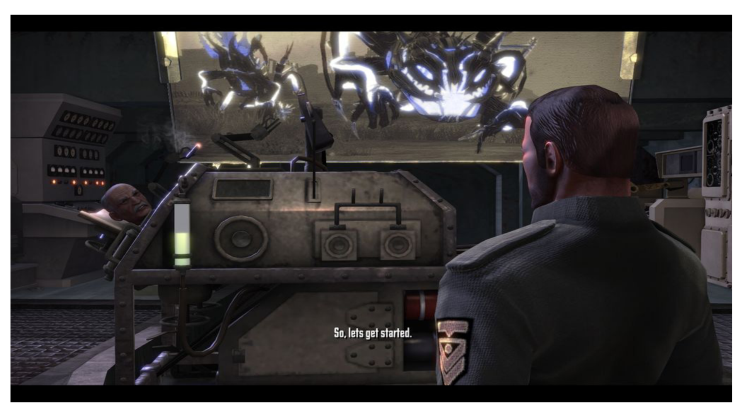


Una señal, conocida como "La Difusión", ha recorrido el mundo entero matando a millones de personas. Dos veteranos de guerra han decidido sacar provecho de la situación. Uno, Vladimir, para crear un sistema de visión donde se pueda contemplar el mundo desde el hogar (con pretensiones de dominarlo) y otro, Frank, para crear diversas máquinas bipedales (mechas) con las que hacer frente a Vladimir y a su ejército de robots despiadados y desalmados.

Con este original argumento se nos presenta Iron Brigade, un juego Arcade desarrollado por Double Fine Productions y lanzado para Xbox 360 y Pc, donde tomaremos el control de un soldado que se pondrá a los mandos de un enorme "mecha" y deberá hacer frente a diversos niveles plagados de enemigos robóticos.

Mezclando diversos géneros, Iron Brigade nos propone elementos roleros pues tendremos la posibilidad de ir mejorando nuestra fabulosa máquina de guerra, mediante compras o ganando objetos en los niveles, incorporándole armas (ametralladoras, lanzagranadas, rifles de francotirador, morteros…) y habilidades que deberemos saber gestionar sabiamente (pues cada pantalla nos pondrá ciertos retos que solo podrán ser superados con la elección correcta del armamento y equipamiento que tengamos).

Una vez tengamos nuestra "mecha" listo, nuestro cuartel general será un gran barco, deberemos seleccionar la misión y el juego nos transportará hasta ella. Dichas misiones, que se jugarán como



un juego de disparos en tercera persona, tienen una estructura muy parecida, pues nos encontraremos en escenarios pequeños donde nuestra misión será la de defender ciertas estructuras clave. Así pues, oleada

tras oleada deberemos acabar con todos los enemigos que quieran destruir nuestro preciado objetivo. Enemigos que variarán en contenido, pues nos encontraremos tropas de asalto, voladoras, grandes robots que aguantarán ingente cantidad de daño, pequeño robots kamikaze…

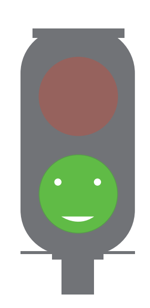
A medida que vayamos eliminando enemigos nos irán dando piezas con las que podremos solicitar cierto tipo de ayudas. Torretas de defensa que atacarán a los enemigos, antenas que los ralentizarán, minas, robots que nos curarán… como hemos comentado antes del despliegue deberemos escoger con acierto aquellas ayudas que nos irán bien en la misión que hayamos de hacer, pero eso no significa que nos puedan ir bien para la siguiente.

Gráficamente, para ser un juego arcade, cumple sobradamente mostrándonos unos gráficos sólidos. Ciertamente no están a la última, pero hacen que el juego luzca francamente bien dándole un toque muy vintage (hemos de recordar que estamos a mitad del siglo XX). En la rama del sonido nos encontramos las voces en inglés pero subtituladas al español, al igual que el resto del juego.

En conclusión, Iron Brigade nos propone un estilo diferente de juego donde se mezcla la acción, el rpg e incluso el estilo de juego llamado "tower defense" (por el hecho de tener que colocar las defensas en el campo de batalla) y se sabe salir notablemente dándonos un juego divertido, interesante, intenso que en su contra podríamos encontrar una cierta monotonía en las misiones.

En su contra podríamos ver un precio quizás un pelín elevado (10€ para Xbox 360 y 14€ para Pc) no obstante, si podéis jugarlo junto a tres amigos más es una compra casi obligada. La diversión está asegurada.

Lanzamiento: 30/11/2011
Género: Xbox Live Arcade / Acción
Desarrollo: Double Fine
Producción: Double Fine
Distribución: Xbox Live
Precio: 1.200 puntos
Jugadores: 1-Online
Formato: Descargable
Textos: Castellano
Voces: Inglés
Online: 1-4



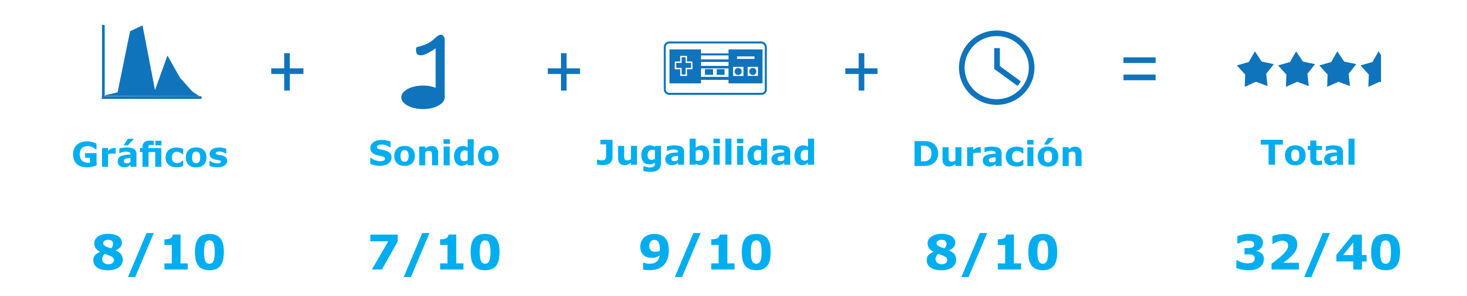
Lo mejor:

- Acción directa y desenfrenada
- Poder personalizar tu mecha con ingente cantidad de opciones.
- El toque de estrategia
- Su característico humor.





Lo peor
- Su precio.
- Al margen de mejoras y habilidades puede llegar a hacerse repetitivo.
- Jugar solo es una experiencia mucho menos gratificante que con tres amigos.



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Duración	Total
8/10	7/10	9/10	8/10	32/40

ANALIZANDO:



Xavier Muñoz Casermeiro

Este último trimestre de 2012 apareció en nuestras plataformas digitales de Pc e Xbox 360 un título sorprendente, poco conocido en un principio, pero que fue sabiéndose ganar el cariño de aquellos jugadores que le ponían las manos encima. El juego en cuestión lleva por nombre "Mark of the Ninja" desarrollado por Klei Entertainment.

Nuestro protagonista, cuyo nombre nos es desconocido, tiene un tatuaje que le proporciona habilidades sobrehumanas (velocidad, fuerza, resistencia), las cuales no dudará en utilizar para ir a rescatar al maestro de su orden. Una vez salvado deberemos ir recorriendo los diferentes niveles para realizar un objetivo en concreto.

Mark of the Ninja nos propone un juego de scroll lateral donde el elemento que más premiará será el sigilo. Como buen ninja deberemos movernos por la oscuridad, evitar enemigos y luces delatoras, encontrar cualquier escondrijo que nos permita avanzar, todo con tal de evitar una confrontación directa.

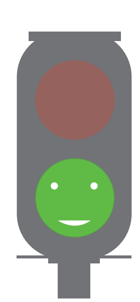
Para ello contaremos con habilidades tan conocidas como el doble salto, poder correr por las paredes, usar un gancho para subirnos a los techos, usar dardos para romper ciertos focos de luz, petardos para distraer a los enemigos... No obstante también contaremos con una espada que podemos utilizar para eliminar a los enemigos. Dichas eliminaciones pueden hacerse por combate directo, o bien buscándole la espalda al enemigo y realizando una ejecución (más difícil pero evitaremos que den la alarma y visualmente será más espectacular).



Aunque nuestro objetivo sea la de pasarnos la pantalla en cuestión, el juego cuenta con objetivos secundarios en cada nivel, como

encontrar pergaminos, destruir un número concreto de luces, evitar ser descubierto… Si logramos realizar todos estos objetivos nuestros puntos de bonificación mejorarán drásticamente.
Mark of the Ninja es un juego difícil a la par que muy adictivo. Su sencillez a la hora de ponerse a los mandos del juego y sus múltiples retos que se nos van presentando a medida que avanzamos los diversos niveles del juego harán que sin duda nos quedemos enganchados horas al título, ya no para pasarnos el dichoso nivel (que en el tramo final del juego se convierte en todo un reto) sino para poder hacer todos los objetivos secundarios y conseguir así la mejor puntuación posible.
Con unos gráficos muy semejantes a una película de animación, Mark of the Ninja es un título que puede presumir de mostrar un mundo de claroscuros muy detallado, con unas buenas texturas y muy fluido en su jugabilidad haciendo que llevar a nuestro ninja se convierta en una auténtica gozada.

Aunque las voces están en inglés, el juego viene totalmente en castellano y, sin duda es una propuesta muy fresca, original y divertida a la que echarle el guante. Compradlo sin pestañear.



Lo mejor:
- Control muy fluido.
- Excelente implementación de los elementos de sigilo.
- Fases largas con muchos objetivos que dan horas de juego.
- Visualmente espectacular



Lanzamiento: 16/10/2012
Género: Acción
Desarrollo: Klei Entertainment
Producción: Klei Entertainment
Distribución: Steam/Xbox Live
Precio: 14,99 €/1.200 Microsoft Points
Jugadores: 1
Formato: Descarga
Textos: Castellano
Voces: Inglés
Online: Marcadores



Lo peor
- En las pantallas finales la dificultad puede darnos más de un quebradero de cabeza.



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Duración	Total
10/10	8/10	9/10	8/10	35/40

ANALIZANDO:



Sergio Aguilera

Casi dieciocho años de la salida de la primera PlayStation, una consola que revolucionó el mundo del videojuego, lo quieran algunos o no. Una marca comercial que sigue muy



viva y que avisa con una cuarta consola de sobremesa para finales de años. Y todo este tiempo también se puede resumir en juegos, y sus consiguientes protagonistas, y como en tiempos de la Nintendo 64, donde Nintendo quiso hacer un perfecto crossover entre sus propios protagonistas, ahora Sony quiere hacer lo suyo, y para ello reúne a cuantos más luchadores ha podido.

Pero Sony no es Nintendo, eso es de lógica, y aunque en su poder tiene a algunos grandes grupos de desarrollo, PlayStation siempre ha sido una consola que ganaba mucho gracias a las third parties, y a la hora de hacer un juego donde todos y cada uno de los posibles luchadores sean referentes en su momento, te puedes encontrar que no dispongas los derechos para ellos. Disponemos de veinte personajes, mas 4 en DLC, habiendo dos de ellos que han estado gratuitos durante un tiempo limitado. Un listado que encontramos a personajes como Nariko, Sackboy, Dante, Parappa, Kratos y demás, pero donde echamos de menos a gente como Crash Bandicoot, Spyro, Abe o incluso a un Cloud Strife, y que dudamos que veremos en un futuro. Además el enemigo final tampoco está demasiado a la altura, ya que se trata de Polygon Man, proveniente de una serie de anuncios previos a la aparición de la consola, desconocido para el público general y que no despierta sentimiento alguno. Sobre los escenarios, quizás tampoco han sido todo lo acertado que podrían ser, pero al menos el concepto

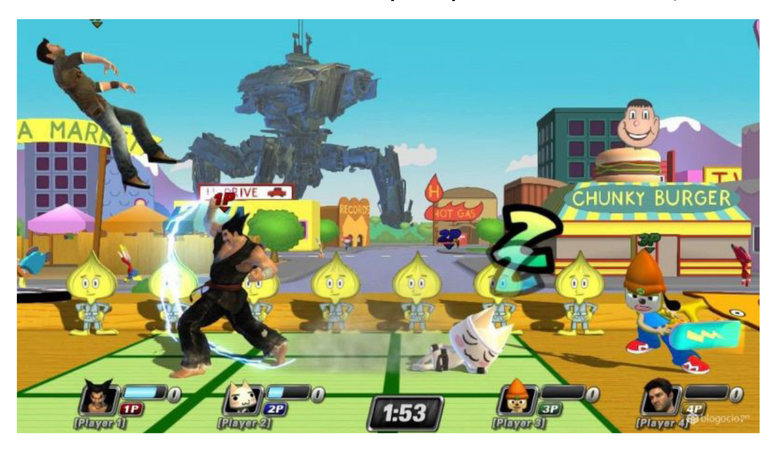


es original, ya que cada escenario es una fusión de dos videojuegos, además el mismo escenario se va modificando durante el tiempo que dura el combate, incluyendo



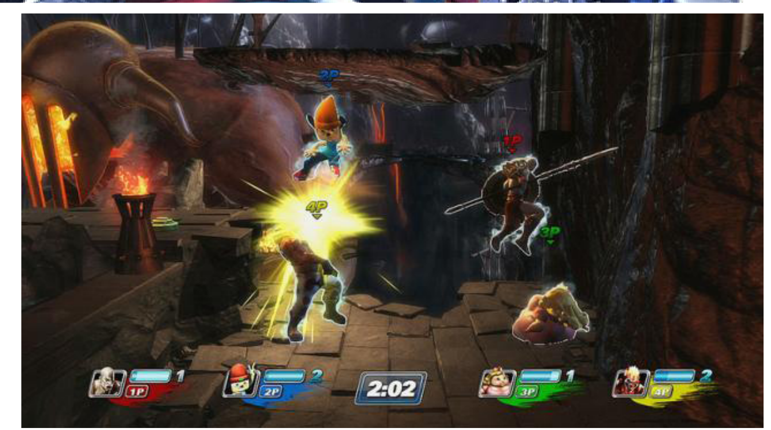
guiños y detalles bastante curiosos, pero en definitiva se pasa de tener a un escenario por personaje a recortar la cantidad de los mismos.

En concepto el juego permite combates de hasta cuatro jugadores, donde iremos peleándonos a lo largo del escenario, mientras este se va transformando, y donde nuestra función principal será cargar unas barras que podremos utilizar para sacar de la pantalla a uno de los rivales, una barra que permitirá hasta tres cargas, siendo la tercera la que desate un estado especial en el cual durante el tiempo que esté activo,



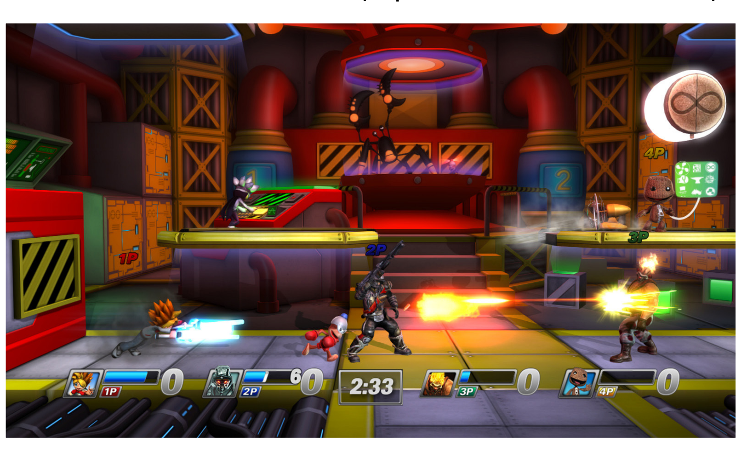
podremos derrotar a todos y cada uno de nuestros rivales... aunque para eso se tienen que dejar. Cabe decir que existen las diferentes opciones para permitir modificaciones en los enfrentamientos y aumentar el rango de posibilidades de victoria en una batalla.

Gráficamente cumple, los modelados son dignos pero algunos no alcanzan a su versión del juego original. Pero quizás ha sido un error dotar de unos gráficos parecidos a sus versiones originales y no adaptar un poco a estos para llegar a un



estilo propio, pero también es cierto que casi todos los personajes tienen un origen más adulto, y que hace que esto choque cuando enfrentamos a un Kratos contra un Parappa, por poner un ejemplo. En el sonido nos encontramos con temas directamente sacados de los videojuegos, pero no están esas espectaculares bandas sonoras que inundan la pantalla como lo hacen en Smash Bross, y aquí se limitan a ambientar a bajo nivel. En cuanto a los efectos de sonido, tampoco destacan enormemente y el doblaje eso sí, si se encuentra en castellano, pero no de manera íntegra, ya que existen personajes que solo podremos escucharlo en su versión original.

En cuanto al online, quizás si lo destacaría,



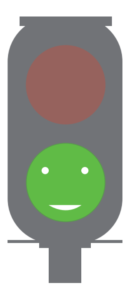
ya que se te hace fácil encontrar partida, enfrentarte a rivales de no mucho mas nivel que tu y divertirte a costa de los demás, y todo sin lag. Además al tiempo que jugamos conseguiremos puntos para ir subiendo de nivel a nuestro personaje, cosa que nos dará más extras que otra cosa, ya que permitirá desbloquear atuendos, imágenes de jugador, companions o burlas para usarlas en los enfrentamientos, y que te darán pie a ese afán completista que se encuentra en cada uno de nosotros.

Conclusión

Desde que se supo que iba a aparecer, se le ha comparado por activa y por pasiva a un Super Smash Bross, y en verdad poco tiene que ocultar, aunque lamentablemente no le llega a nivel global al juego de Nintendo. Y es que aunque el trabajo de Superbot ha sido notable y aun siendo un juego entretenido, no existe ese amor por el juego y no se ve el homenaje a la compañía o en este caso a las consolas, que podría haber llegado a ser el título. Una pena

Lanzamiento: 22/11/2012
Género: Lucha
Desarrollo: Superbot
Producción: Sony
Distribución: Sony
Precio: 36,95€
Jugadores: 1-4
Formato: BluRay/Descargable
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Online: Si





Lo mejor:
- Que la versión de PS3 incluya crossplay y te lleves la de Vita por la patilla.

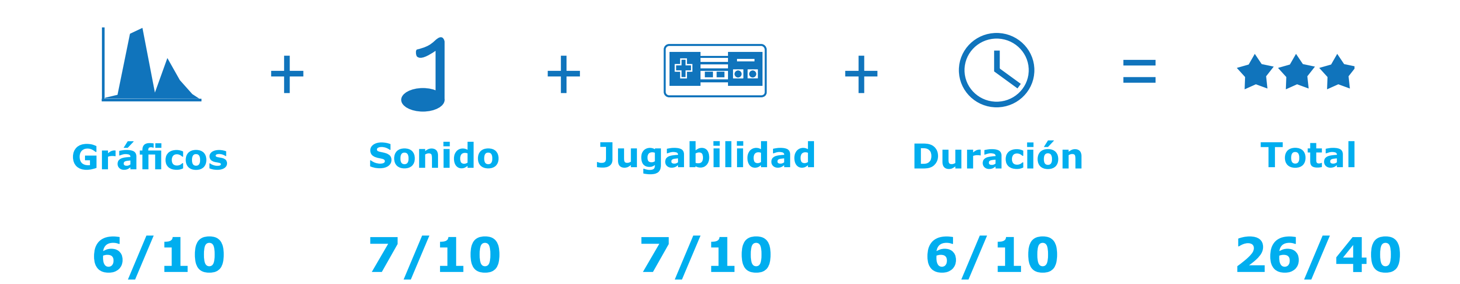
- Un juego globalmente divertido, perfecto para jugar entre colegas

- Que el juego siga teniendo personajes vía DLC, como Zeus e Isaac Clarke...



Lo peor
- ... pero que estos cuesten cinco euros, y que aun no tengamos a algunos grandes exponentes y si a algún relleno.

- Demasiado simple en menús y el diseño general.




Nosolo
FREAK
Nº 18- Marzo 2013
ESPECIAL
COSPLAY
Japan Weekend
Madrid
JW
Japan
Weekend
Madrid
9 y 10
2013
El Padrino
Boonie & Clyde
Detective Conan
Martin Scorsese
Sherlock Holmes
Blue Bloods
Castle
Detectives raros
Top 10 mas
buscados
y mucho más...
Jugando a Policías
y Ladrones

ANALIZANDO:



Salvador Vargas Ramírez

El renacimiento planteado por Ninja Theory de la saga Devil May Cry ha resultado ser todo un éxito, pese a las reticencias iniciales por el aspecto del nuevo Dante y lo que conlleva reiniciar una saga de éxito. Siendo bien acogido por crítica y público, podemos decir que DmC ha sido todo un acierto y las voces críticas que se suelen oír son de aquellos que aún no han probado el juego y siguen troleando al pobre Dante por su aspecto más cercano de Crepúsculo que del estilo gótico que le caracterizaba.

Perteneciendo a Capcom no podíamos esperar otra cosa que DLCs a mansalva, y en esta retahíla de contenidos descargables aparece La Caída de Vergil. Para aquellos que reservaron el juego en su salida lo obtendrán de forma gratuita, el resto tendréis que pasar por caja, concretamente 8,99 euros para los usuarios de PC y PlaySation 3, y 720 Microsoft Points para los de Xbox 360. ¿Si merece la pena? Seguid leyendo y valorad por vosotros mismos.

En lo que a historia concierne, se sitúa justo tras los acontecimientos de DmC por lo que no voy a desvelar nada ya que sería fastidiaros la experiencia. De esta misma forma una vez lo adquirís el juego os da la posibilidad de jugar a DmC o a La Caída de Vergil, mi recomendación es que disfrutéis primero del título original y luego del DLC sino os comeréis un spoiler como un castillo.

¿Qué ofrece de nuevo? Lo cierto es que bastantes cosas. Lo primero las armas son totalmente distintas, Vergil no usa las pistolas de Dante pero en su lugar dispone del Espejismo de Espadas por el cual lanza un seria de puñales a sus enemigos que los paralizarán durante unos segundos. Tampoco disfrutaremos de las



armas demoniacas y angelicales de su hermano como tales, tienen cierta similitud al poder activarse un modo demonio y un



modo ángel a nuestro antojo pero cada uno nos hará luchar de una manera diferente. Los movimientos vienen a ser los mismos pero con sutiles diferencias.

Los enemigos vienen a ser los mismos, salvo la inclusión de dos bestias nuevas:

- El Traslúcido, se trata de un enemigo volador que por momentos se vuelve casi invisible sólo rodeado por un halo amarillo y que en ese preciso instante no podremos atacar. En ese momento debemos usar el Espejismo de Espadas para paralizarlo y quitarle su escudo.
- El Cancerbero, una auténtica bestia parda bastante complicada de batir y a la que tendremos que combatir con cierta distancia para evitar sus embestidas.

Gráficamente el juego no presenta novedades reseñables, utiliza el mismo motor del juego y los escenarios son prácticamente iguales. Sin embargo se ha incluido una nuevo forma de narrar la historia que recuerda mucho a Dante´s Inferno, se trata de un cambio en la imagen pasando un formato de dibujo más propio de una viñeta en blanco y negro con la inclusión de colores que resalten la sangre o algún objeto que quieran mostrarnos.

Le da un toque sutil lo suficiente para diferenciar que estamos jugando a este contenido descargable y no al juego original. Además el aspecto de Vergil sufre bastantes cambios durante la aventura.

La duración depende de vuestra forma de jugar, si vais a saco sin parar para nada os puede durar unas dos horas como muchos. Pero se esconden bastantes objetos coleccionables que deberéis buscar si queréis completar el 100%, además de que para los más perfeccionistas podéis volver a jugar cada nivel para mejorar vuestras puntuaciones.

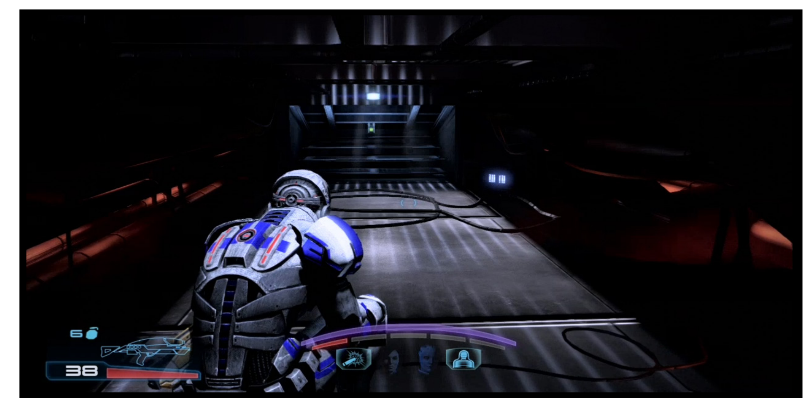
En definitiva, se trata de un añadido que aporta a la trama y añade novedades a nivel de juego pero que por el precio de salida se me antoja excesivo. Para aquellos que lo reservaron en su momento será ideal y para todos los demás esperar a que baje de precio no es mala elección, eso sí, si te gustó la historia principal esta debes de jugarla. Tal vez lo más sensato hubiera sido incluirlo como dsbloqueable en el propio juego o del mismo modo que el añadido de Catwoman en Batman Akham City.

ANALIZANDO:



Miguel Angel Pernía Terradillos

El último título de Bioware, el cierre épico de su trilogía Mass Effect acaba de cumplir su primer aniversario con los usuarios y no ha habido mejor manera de hacerlo que combinando un DLC multijugador, Reckoning, y el que han determinado como último contenido relativo al modo campaña, Citadel. Tras un año lleno de éxitos, que no se han materializado en premios, pero si en gran aceptación por parte de los usuarios, pese a las polémicas interpretaciones del final y otras controversias, uno de los juegos más intensos, épicos y emotivos de los últimos años, definitivamente llega a su fin.



En este contenido, disponible para PC, Playstation 3 y XBOX360, nos veremos involucrados en una conspiración que tiene como punto central, nuestra propia persona, en lo que se convertirá en un correcalles para destapar todas las incógnitas que surjan. Y es que lo que iba a ser un permiso para recargar las pilas y hacer frente a la inminente amenaza segadora, no sé yo si tiene mucho sentido que se pueda alcanzar algún tipo de relajación en semejante circunstancia, se convierte en un problema lleno de intensos combates y misteriosos personajes.

Y es que resulta que todo empieza con una citación de nuestro frágil piloto, Joker, para comer en uno de los restaurantes más elitistas, como buenos superiores, después de haber combatido hombro con hombro en las más duras batallas, no podía rechazarse esta invitación. Cuando resulta que algo no encaja, se nos comunica que alguien está intentando eliminarnos. Pese



a que esa situación es familiar para el Comandante Sheppard, lo extraño que es que un nuevo enemigo se cierne sobre su seguridad, un misterioso enemigo que hace uso de una potencia de fuego pesada y unos

mercenarios muy cualificados.

A lo largo de nuestra investigación iremos visitando nuevas ubicaciones dentro de la Ciudadela, conociendo nuevas caras y descubriendo nuevas armas y accesorios, que en parte fueron desbloqueados en el último DLC multijugador que fue lanzado. Armas como la M7 Avenger, una reliquia de la Guerra del Primer Contacto, el pesado Spitfire Geth o la silenciosa Executioner, así como parte de los nuevos accesorios de mejora de estas armas.



Resulta complicado desvelar los aspectos que encierran este apartado que se incluye a la historia de este juego, ya que desvelar cualquier detalle puede suponer desagradable para quien tenga la intención de comprarlo en un futuro indeterminado, pero si hay algo que hay que reseñar, es que este DLC es algo más que una ampliación, es un homenaje a todos los fans, a todos los seguidores de esta saga que, no solo han disfrutado hasta ahora, gracias a este DLC rememorarán viejos momentos, conocerán pequeños secretos de la historia del universo Mass Effect y, tal como ya conocerán, poder reunirnos con los antiguos compañeros de batalla para recordar viejas historias, revivir romances y añadir nuevas anécdotas a la historia en la que decidamos tomar parte.

Pero hay que tener en cuenta, que este contenido puede ser bastante diferente en base a que personajes tengamos, cuales usemos y que decisiones hayamos tomado, no en lo que hace referencia a la historia en sí, pero en cierta manera, nos desvelará detalles, conversaciones y situaciones hilarantes según todo lo que hayamos decidido. Puede que haya gente que no lo vea, pero no será la primera vez que alrededor de las consecuencias de las decisiones se ha debatido con este juego. Es decir, que podremos jugar muchas veces y ver secuencias nuevas, lo que es sin lugar a dudas un motivo más para rejugar un juego que desde luego da mucho juego y sale muy rentable.

Nuevamente se hace hincapié en aspectos que esta saga ha conseguido explotar de forma magnífica, la emotividad y las referencias en las conversaciones a situaciones y experiencias ya vividas serán casi continuas y no costará mucho sacar una sonrisa o hacer saltar una lágrima a los más emotivos. Sin lugar a dudas, es obvio que al consensuar aspectos emotivos en un último contenido, en una fecha tan marcada como es el primer aniversario, lo tiene todo para que los fans de esta saga tengan que obtener dicho contenido. Pero no todo son recuerdos y combates, este DLC incluye a su vez, dos nuevas ubicaciones a las que podremos acceder a posteriori para disfrutarlas de una manera diferente, como son el Casino y el Combat Simulator, principalmente, con algunas opciones extra como una sala recreativa donde gastarnos los créditos en lo que serían videojuegos o comprar objetos para decorar la casa.



Ciertamente, los añadidos más importantes son el Casino, que lo conoceremos de la propia campaña, donde podremos jugar al conocido juego del Qasar y también a otros nuevos como la Ruleta o las carreras de Varrens, en un ambiente distendido y relajado. No es que con esto vayamos a hacernos ricos, pero si a alguien le apetece gastarse el dinero que tanto sudor y sangre ha costado conseguir en este tipo de juegos

de azar, ahora tiene opción de hacerlo, si se es más de habilidad, siempre se puede recurrir a los minijuegos de la sala recreativa.

Pero hablamos de un título que ha ganado méritos por los combates y tenemos en el Combat Simulator de Armax un aliciente donde pasar muchísimas horas. Y es que con esta opción podremos acceder a un simulador de combate que nos introducirá en una dinámica similar a la del multijugador, pero usando las cualidades del modo campaña, es decir, usando dos aliados controlados por la IA a los que podremos ordenar para combinar ataques, flanquear y demás opciones que las batallas de Mass Effect han ido ofreciendo a lo largo de sus tres entregas. Con ello, iremos consiguiendo puntos por cada ronda para ir desbloqueando nuevos escenarios, niveles de dificultad, enemigos, multiplicadores y, lo más importante, nuevos aliados recopilados de las anteriores entregas para que luchen a nuestro lado. Para ello se disponen rangos de puntos con los que obtendremos premios de bronce, plata, oro y platino para canjearlos en las máquinas expendedoras y configurar así nuestras batallas simuladas.

Recuperando el tema de los antiguos compañeros de Sheppard, es precisamente, en estas ubicaciones, y una vez transcurrida la historia conspiratoria, donde se podrán dar cita con ellos para ahondar en algunos aspectos que hayamos dejado en el tintero o romances que queramos reavivar. Y es que son muchas las voces que han mostrado algún tipo de descontento por la desaparición de algún compañero o que algunas estrellas como Miranda, que muchos suspiros han ocasionado entre los jugadores más fervientes y apasionados, no tengan un papel más amplio que dé lugar a continuar el romance que habían iniciado en su precuela. Es que hay jugadores monógamos o fieles en esto de los videojuegos.

Puede que para muchos usuarios que no hayan ahondado en este juego, las nuevas opciones extra que se incluyen sean algo extrañas para un juego de la temática que se ofrece. Del mismo modo, el que estas nuevas opciones parezcan sacadas de otro juego social de EA pueda suscitar algún comentario irónico al respecto, del mismo modo, que la no tan adecuada disposición del momento que se está tratando en la historia, para dar lugar a momentos de relajamiento o asueto repentino. Pero salvando esas diferencias, siendo algo permisivos quizás, no podemos dejar pasar la ocasión de disfrutar de lo que este contenido nos ofrece, si realmente somos amantes del universo creado para esta trilogía, universo que podría tener futuras entregas ajenas a la historia que hemos vivido, pero eso es otro cantar que no viene a cuento.

Pero pese a estas cuestiones, en definitiva, un nuevo contenido genial y otro rizo bien rizado para la saga Mass Effect, donde sus personajes vuelven a demostrar su carisma, donde la emotividad se magnifica y los guionistas han dejado lo mejor de sí mismos en muchas de las conversaciones y puntillas, referencias y cameos que tienen lugar a lo largo de este contenido. Si no es suficiente recuperar la esencia de lo vivido en las tres partes, también hay una intensa historia de conspiraciones que, aseguramos, dejará con la boca abierta a más de uno y les hará saltar la lágrima a otros. Grandes momentos hemos pasado con Mass Effect, experiencias inolvidables, referencias que se han grabado en la cabeza, un homenaje en un DLC para decir adios a una de las mejores trilogías, sagas y juegos de la historia. El futuro nos dirá si es un adios o un hasta luego, pero al menos del Comandante Sheppard, nos despedimos.



Reckoning DLC



Antes de que Bioware lanzase el DLC Citadel, vio la luz una nueva expansión del modo multijugador que fue bautizado como Reckoning, donde se incluyeron 6 nuevos personajes, uno por categoría, donde se incluyeron personajes de lo más variado que combinan ataques de forma muy diferente a lo que estamos acostumbrados.



Y es que casi todos los personajes hacen uso de poderes nuevos y habilidades de combate diferentes a lo que hemos visto hasta ahora, donde combinan poderes con los ataques cuerpo a cuerpo, como el martillo del Jefe Criminal Krogan o el Omniarco del Mercenario humano, así como la vanguardia Cábala turiana con sus cuchillas envenenadas o el potente y lento Juggernauth Geth, anteriormente conocido como Centro Neurálgico Geth. Pero ahí no queda la cosa, los dos personajes que restan son, pese a que su modo de uso es común con los antiguos personajes, un adepto proteano y SID.

Aunque se habían citado ciertas novedades que no han sido incluidas, han sido añadidas 6 nuevas armas, entre las que se incluyen las citadas para el modo historia, añadiendo la escopeta Venom y la pistola Executioner. Puede que este no sea el último complemento del multijugador, ya que se habían citado algunas novedades como nuevas misiones y peligros para algunos mapas que no se han incluido, así que podría tener todavía más vida de lo que pensamos, ya que querer, seguimos queriendo jugar a este modo de juego que ha sorprendido a propios y extraños.

MOVIL

En Nosologamer hemos querido cubrir con
que nos quedaba vacío, ni más ni menos
dispositivos móviles. Para ello cada mes ha
que deberíais probar, o al menos eso pensa
recién sacados al mercado y ni mucho me
Birds o Plants vs Zombie, sino juegos de
de nuestro tiempo mientras vamos en auto
el instituto o universidad o para cualquier



Aunque parezca algo clásico el empezar con un título deportivo, en este caso baloncestístico, Tip-Off no es en si un representante de dicha categoría gamer, sino un título donde prima la habilidad, a pesar de contar como protagonista con un balón de baloncesto y una canasta callejera.

Creado por IOPixel para dispositivos móviles con sistema operativo android e iOS, habría que empezar diciendo que es un título gratuito con micropago alternativos para poder avanzar lo más rápido posible.

Tip-Off basa su desarrollo en una premisa muy básica, encestar el máximo número de canasta utilizando para ello nuestro dedo que hará de improvisador protagonista responsable de la fuerza del lanzamiento y el ángulo. Aunque en un principio parezca algo básico, necesitaremos realizar combos y diferentes tipo de tiros para ir avanzado nivel tras nivel y así conseguir nuevas mejoras estéticas y otras que nos ayudarán en nuestro avance.

Un título que, a pesar de su simple desarrollo y gráficos pocos cambiantes (la pista siempre es la misma a no ser que os gastéis la pasta para comprar una nueva), termina por engancharte irremediablemente hasta niveles sin precedentes haciéndote intentar batir una y otra vez los retos propuestos

Respecto al modo multijugador, contaremos con esta opción, aunque resultará bastante lioso y no se le ha sacado todo el jugo que se le podía haber sacado.

La única pega es que esta completamente en inglés, esto dificultará algunos retos si no dominamos un poco el idioma .

Un imprescindible para esos momentos muertos al que le haréis irremediablemente un hueco en el día a día.









LIZATE

Movilizate un hueco dentro del mundo gamer
que el creciente mundo jugable de títulos en
aremos una o dos recomendaciones de títulos
amos nosotros. Por supuesto, no serán juegos
nos títulos que todo conozcamos como Angry
mayor o menor alcance que merecen un rato
bús o tren al trabajo, entre clases y clase en
momento de aburrimiento.





Rovio no solo vive de Angry Birds y sus diferentes secuelas y spin off, sino que también quiere agrandar su imperio en el universo gamer de los dispositivos móviles con otros títulos, a lo mejor no con tanto éxito como con los pájaros furiosos, pero si acercándose a la excelencia con ejemplos muy recomendables como el título para iOS y Android, a menos de un euro en ambas plataformas, de nombre Amazing Alex.

Basándose en el título The Incredible Machine, que ya no esta disponible en las diferentes tiendas online, Amazing Alex nos pondrá en la piel de un pequeñajo de nombre Alex que en diferentes entornos: escuela, habitaciones del hogar, etc, tendrá que realizar determinadas tareas utilizando para ello la física de diferentes objetos que se nos mostrarán en el principio de cada nivel, pudiéndose alcanzar nuestro objetivo en varios niveles de satisfacción puntuado con estrellas.

Un juego que, aunque en un principio pueda resultar simple y alcancemos la máxima puntuación en cada uno de esos primero niveles, se irá complicando sobremanera y hará que pongamos todo nuestro ingenio y atención en superar las tareas propuestas.

Su único punto negativo es su duración, no demasiada largo para un título de este estilo, problema que parece haberse subsanado con nuevos niveles descargables por los que tendremos que volver a desembolsar algún euro de mas.

Una propuesta dentro de los títulos de ingenio y habilidad que a lo mejor no es la mejor pero si te hará pasar algunas míticas tardes a un precio mínimo.







Acompasando Pixeles

Antología musica de la saga Spy Hunter



Spy Hunter es una saga de videojuegos creada por la compañía Midway. La primera entrega apareció en máquinas recreativas en 1983, y bastantes años más tarde, en 2001, la saga volvió a nacer con varias entregas en las consolas PlayStation 2, XBox y GameCube.

Todos los juegos de la saga tienen un denominador común: se conduce un coche de color blanco metalizado llamado Interceptor (el número de serie varía en cada entrega), dotado de un arsenal de armas ofensivas y defensivas. Posee la característica de poder transformarse en lancha (para seguir la persecución por mar) o en motocicleta (si la carrocería sufre muchos daños, se deshace de ésta y pasa a ser un vehículo de dos ruedas, menos poderoso pero igualmente peligroso).

El desarrollo del juego consiste en ir superando misiones eliminando a todos los enemigos, escoltando a algún vehículo, llegar a determinadas zonas en un tiempo prefijado, etc. A medida que el juego avanza, se obtienen mejoras para el coche







como nuevas armas y escudos que hacen la función de blindaje adicional.

La historia de la saga de Spy Hunter básicamente suele ser la misma, aunque hay alguna que otra entrega que posee mayor carga argumental, pero manteniendo como base la misma. Una malvada corporación conocida como NOSTRA se dedica a atentar contra la paz mundial con el fin de dominar el mundo y crear una sociedad esclavizada por la dictadura. La agencia IES (International Espionage Service o Servicio de Espionaje Internacional) está constantemente luchando contra NOSTRA, frustrando sus planes una y otra vez gracias a su más alta tecnología, con la que han fabricado el mejor coche del mundo, el Interceptor.
Otra característica muy bien mantenida a lo largo de las entregas fue su música, versiones iniciales del juego usaban el tema de James Bond de Monty Norman pero por no poder obtener los derechos Midway tuvo que cambiar de tema. Como resultado fue un arreglo electrónico del tema de la serie "Peter Gunn" del famoso Henry Mancini.

El "Tema de Peter Gunn", compuesto por Henry Mancini, se convirtió en un éxito instantáneo, lo que le valió un Premio Emmy y dos Grammy, llegó a ser asociada a la novela negra como lo fue el tema de Monty Norman para las películas de James Bond asociado con el espionaje. Su línea de bajo ostinato fue tomada de "Down the Road a Piece", una canción de boogie-woogie por Don Raye en 1940, grabada por el trío de Will Bradley, cantado por Freddie Slack.

A este juego le siguió un pinball en 1984 por Bally y la secuela en arcade Spy Hunter II en 1987 que mantuvo la canción del juego pero al cambiarle la vista un poco más 3D lo volvió poco popular.

En 2001, Midway resucitó el juego, esta vez usando gráficos full 3D. y lo publicó para la mayoría de consolas: Windows, PlayStation 2, Xbox, Game Boy Advance, y Nintendo GameCube.

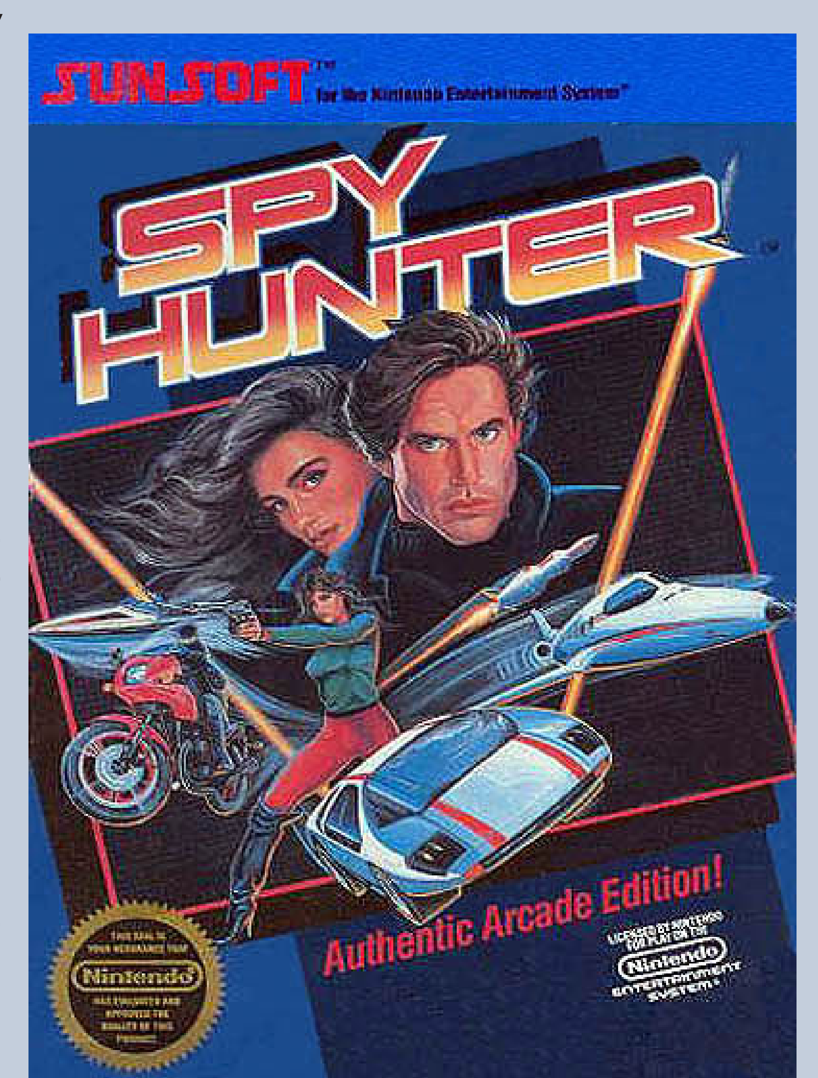
El juego presenta variaciones del tema de Peter Gunn lo largo del juego, incluidas las pantallas de menú y los niveles principales, así como una variación con letra llamada "El tema de Spy Hunter" a cargo de la banda Saliva.

A este siguió SpyHunter 2 en 2003 para la PlayStation 2 y Xbox. Este juego es la secuela del SpyHunter 2001, en sí mismo



un remake del juego Hunter Spy 1983. La banda sonora incluye la canción “Dark Carnival” grabado por Vanessa Carlton. A pesar del nombre, este juego no es un remake de la secuela original del juego Spy Hunter y sigue una historia completamente diferente. Varias características regresan, la furgoneta de armas ahora tiene armas montadas, el jugador puede cambiar manualmente a la motocicleta, y las piezas que salen volando dañarán a otros coches.

El tema de este juego, Dark Carnival por Vanessa Carlton, es una nueva versión inédita de “Carnival”, una pista en su álbum debut, Rinse. Carlton dijo que la canción es “una especie de electrónica por diseño”, y añadió que “Siempre quiso escribir sobre espionaje”. Introdujo un sonido completamente nuevo para Carlton que era mucho más oscuro que su trabajo anterior. MTV News describió la canción, que trata de una misteriosa femme fatale, como “una balada afilada y melancólico” que “se pone aún más inquietante cuando una reminiscencia escasa del tema de Halloween surge en el puente”.



La letra de “Carnival” y “Dark Carnival” son diferentes, por ejemplo, “ Don’t you run from the show, Cause I just want you to know that I love anyway, And I will not let you go “ fue modificada ha “ When you get your bloody dose In the still of the night It is there you’ll feel it most In this dark carnival Where the end is close.” “Dark Carnival” no fue incluida en el segundo álbum de Carlton, Harmonium (2004). El personaje de la Agente Vanessa Duvelle, socia de Alec se basó en ella.

SpyHunter: Nowhere to Run es un juego de acción de carreras de vídeo desarrollado por Terminal Reality y publicado por Midway Games lanzado para PlayStation 2 y Xbox en 2006. Se trata de la primera entrega de la serie de Spy Hunter que permite jugar como el personaje y no sólo con el vehículo. Nowhere to Run estaba destinado a ser un tie-in para una película del mismo nombre. Sin embargo, la película se quedó atascada y el desarrollo del juego fue lanzado como un stand-alone. El juego está protagonizado por Dwayne “The Rock” Johnson como el agente del gobierno Alex Decker, que sustituye a Alec Sects, el “SpyHunter” que iba a ser el personaje principal de la película. Johnson ya no es afiliado con el proyecto de la película.

El soundtrack fue compuesto por los famosos Cris Velasco y Sascha Dikiciyan dúo musical que compuso el tema de 20 minutos de música original para Spy Hunter nuevo Midway: Nowhere to Run.

“Cris y Sascha han escrito canciones increíbles para este título”, dice Alexander Brandon, director de audio de Midway Games. “Spy Hunter ha tenido siempre un tema muy memorable, y estos dos no sólo han llevado esa tradición, pero con un nuevo borde arenoso, y pesado en Nowhere to Run que mejora la jugabilidad.” Por último celebrando 30 años de coches





elegantes, armas ocultas, y accidentes automovilísticos, Spy Hunter emprende su viaje más emocionante y peligroso. El jugador, una vez más asume el papel de “agente”, el conductor del G-6155 Interceptor supercar, armado con armamento avanzado, y listo para asumir una organización terrorista global establecido en la dominación del mundo. Retomando la música original en una mezcla jazz electrónica.

Ernesto Fabián Rodríguez Coimbra





Desde Asia con amor

ロロナのアトリエ┌ア┌ランドの錬金術士

Atelier Series

Atelier Meruru

Neko Mai

Atelier Meruru: The Apprentice of Arland (conocido en Japón como Atelier Meruru: The Alchemist of Arland 3) es el tercer juego de la saga Atelier ubicada en Arland y el treceavo de toda la saga Atelier. Salió en Japón el 23 de junio de 2011. Es el último juego que ha auto publicado Gust antes de la fusión con Tecmo Koei.

Un mes después de su publicación todos los envíos se cancelaron ya que el juego había sido mal clasificado. Fue re-lanzado días después con su clasificación correcta. CERO, la compañía que clasifica el nivel de los juegos en Japón, revocó su nivel A (apto para todas las edades) y le dio un nivel B (para mayores de 12 años). Esto pasó ya que, según cuentan, Gust no proporcionó todo el contenido a CERO y cuando el juego salió se vio que había algunas escenas sugerentes.

Una versión de este Atelier saldrá el 30 de marzo para la PS Vita. Esta versión contará con nuevas escenas, trajes, áreas y enemigos además de poderse conectar con el lanzamiento de Totori. Los ítems y las dificultades serán re balanceados para adaptarlos mejor a la plataforma. Al contrario que en el Totori, los trajes podrán ser comprados en el mismo juego a medida que avance la historia. Se lanzarán dos ediciones en Japón: la estándar y la premiun. La segunda vendrá acompañada con un pisapapeles de crista.

Meruru es la princesa de Arls, un pequeño reinado situado en el norte de Arland. Después de que su padre y Gio, el líder de Arland, hablaran sobre una unión de las dos tierras conoce a Totori, la recién graduada alquimista. Hipnotizada por el poder de la alquimia y alentada por querer ayudar a su país a prosperar, se convierte en la primera aprendiz de Totori. Rorona se une también a ellas pero tiene un pequeño problema… Su maestra, Astrid, le hizo beber una poción experimental y se ha vuelto joven.

Cuando una empieza a jugar a estos Ateliers, lo único que puede hacer al acabarse uno es morderse las uñas y esperar arrancándose el pelo a que salga el siguiente.

En este caso, volvemos a llevar a una adolescente empeñada en salvar a los suyos que por cosas de la vida acaba convirtiéndose en la aprendiza de Totori





(que a su vez fue aprendiza de Rorona, que a su vez lo fue de Astrid y ahí nos quedamos). La historia guarda relación con las dos anteriores entregas de Atelier en Arland y nos encontraremos con algunos personajes conocidos. Y como en el caso de Totori, aunque todo guarda relación no hace falta haber jugado a los juegos anteriores para disfrutar de este.

De nuevo nos sumimos en un RPG clásico cuyo centro universal es la alquimia y sus posibilidades. Además de seguir muy influenciado por el manga y el anime y con



ganas de darle a todo un toque infantil y femenino.

Como en sus hermanas mayores, en esta entrega conservaremos la oportunidad de movernos y explorar las áreas a voluntad propia (a no ser que tengamos misiones que cumplir), recolectar materiales para usar en alquimia y crear objetos. A medida que creemos objetos exitosos nuestro nivel de alquimia aumentará e iremos conociendo nuevas recetas. Nuestras capacidades nos proporcionarán la capacidad de crear desde un simple pastel de chocolate a un bidón de dinamita, que podremos usar en los combates. También seremos capaces de crear equipo y accesorios para Meruru y sus compañeros.

El sistema de batalla sigue siendo por turnos y disponemos de tres comandos principales: atacar, habilidad y objeto (además del de huir). En esta entrega contamos con una pequeña sorpresa: cuando indiquemos a nuestro personaje que ataque el resto de enemigos y aliados desaparece de la pantalla hasta que acabe el comando y sólo veremos al pj que estemos usando y al enemigo que hayamos elegido.

Además de la anterior, en esta ocasión se ha creado algo llamado “Assist Mode”. Este modo aparece de forma aleatoria durante el combate y mediante el comando que indica nos permite elegir quien será el personaje que recibirá el próximo golpe. Este sistema permite encadenar un segundo ataque por parte de algún aliado. Nunca se sabe cuándo aparecerá este comando, pero los



rumores dicen que la relación de Meruru con los demás influye en su frecuencia de aparición.

Lo mejor para aquellos que odian los combates: seguimos contando con la opción de esquivar a los monstruos que veamos. Aunque si luego el nivel se resiente que nadie se queje.

Junto con la historia central se nos enseñarán otras paralelas con las cuales conoceremos mejor a los personajes que controlamos o no, algo que ayuda a entender sus personalidades.

El tema de los diálogos sigue como siempre: en plan novela gráfica con cuadros de diálogo, personajes que hablan resaltados y el resto algo borroso.

A medida que avancemos en historia y vayamos completando misiones se irán abriendo en el mapa nuevas zonas a explorar, con sus nuevas bestias y sus nuevos materiales.

Por si fuera poco, en este caso podremos ir viendo como los territorios evolucionan gracias a los puntos que vayamos obteniendo en las misiones. Podremos crear edificios, castillos y otras cosas que hagan que el reino de Arls vaya cambiando. Esto es algo importante ya que uno de los requisitos para poder unirse a Arland es la evolución de Arls. Estas evoluciones se harán visibles tanto en el mapamundi como en los diversos escenarios del reino.

Como siempre, el tiempo y la fama de Meruru son elementos claves. El tiempo irá avanzando con nosotros, con nuestros viajes, descansos, experimentos... Tres años son los que tenemos para que el reino de Arl cumpla con la evolución que se le pide (misiones principales).

Del mismo modo, si descuidamos la fama de Meruru (misiones secundarias) nos



encontraremos con un estrepitoso "game over".
La historia principal puede pasarse en unas 20 horas, pero si sois de esos que quieren intentar hacer todas las misiones, recolectar todo, hacer todos los objetos posibles y demás podéis pasarlos de las 70.
El aspecto visual sigue teniendo las mismas pautas que las anteriores entregas, aunque eso no es algo que moleste a nadie: paisajes y personajes en 3D con diseño cel shading, color por todos lados, cositas monas por doquier, personajes de lo más detallados e iluminados, mundos que rezuman belleza y que pueden clasificarse como "únicos"...
Aunque algunas cosas de los personajes son más bien en 2D con profundidad (como vemos a veces en el pelo de la protagonista o en prendas de otros) no se sabe si Gust hizo esto a posta o no. Sin duda, el resultado final de "comic en movimiento" que aporta este pequeño cambio es admirable.
El apartado musical es también maravilloso. Melodías acordes a la época en la que viven y que aportan lo que deben aportar en cada momento, acoplándose perfectamente a los escenarios y situaciones por los que pasamos.
En resumidas cuentas, Atelier Meruru nos trae un conjunto de elementos que ya tenemos bien cogidos de la mano (si hemos jugando a los anteriores) y algunos cambios para hacer que nos rompamos los cuernos intentando encontrar un equilibrio entre todo lo que tenemos que hacer.
Lo que más me ha gustado: no voy a mentir. ¡¡¡Rorona de pequeñita es taaaaaaaan monaaaa!!!! >_<
Lo que menos: el hecho de que no haya sido traducido al castellano. Que las voces me encanta oírlas en japonés, pero si ven que los juegos tienen éxito que al menos traduzcan los diálogos T_T Pero bueno, para una que ya ha jugado a los dos anteriores leyendo todo en inglés... Tener que jugar a uno más así no es algo importante.





COMO SER PADRE Y NO DEJAR DE JUGAR EN EL INTENTO





Fabián Rodríguez Coímbra

Es la combinación del juego Lego Star Wars: The Video Game y su secuela Lego Star Wars II: The Original Trilogy. Fue lanzado para las consolas Xbox 360, PlayStation 3, Wii y Nintendo DS en Noviembre de 2007 y relanzado para PC Windows el mayo de 2010.

El objetivo del juego es recoger los ladrillos de oro repartidos por todo el juego. En las versiones de Wii, PlayStation 3 y Xbox 360 hay 160 para recoger, 120 de ellos son para los niveles principales. Hay tres para cada uno de los niveles. Uno es para completar el nivel en el modo historia, el segundo es para recoger una cantidad fija de espárragos / monedas para lograr ser un "verdadero Jedi" y la tercera es mediante la recopilación de los 10 botes de LEGO, llamado "minikits", que se esconden en torno al nivel. Hay 20 ladrillos de oro para completar las misiones de cazarrecompensas que implican la búsqueda de los miembros clave de la República y Rebeldía. Hay 6 ladrillos de oro para completar las misiones de bonificación y 14 para comprar en la cantina. Hay 36 niveles de historia, 20 misiones Bounty Hunter, y seis niveles de bonificación.

En esta versión se han agregado nuevos niveles como la Persecución del caza recompensas en el episodio II, (este fue un nivel eliminado de LEGO Star Wars: The Video Game), así como El Vuelo de Anakin basado en el episodio I como un nivel de bonificación.

La carrera de Pods y La Caballería Aérea han sido re diseñados, aunque las versiones originales están disponibles en los niveles de bonificación. Los Episodios I-II-III han sido actualizados para que los personajes puedan construir y montar vehículos, usar casco y tener acceso a cazador de recompensas y zonas de soldados de asalto, y los personajes tienen ahora la capacidad de esquivar el fuego bláster y tienen su propio ataque cuerpo a cuerpo especial; El episodio III cuenta ahora con la banda sonora propia de la película y no la de los episodios IV-V-VI. También han



sido agregados más personajes como el Jefe Nass, Zam Wesell, el capitán Tarpals, incluso se añadió a Indiana Jones (Lego Indiana Jones: The Original Adventures) dando un total de 160 personajes disponibles en esta entrega.

Las versiones de Xbox 360 y PlayStation 3 permiten jugar en línea cooperativo. La versión Wii incluye entradas sensibles al movimiento y la versión de Nintendo DS hace uso de la pantalla táctil. Tanto las versiones de Xbox 360 y PlayStation 3 se ejecutan en una alta calidad de video con una Resolución de 720. La versión de Wii permite controlar la espada de luz con el Wiimote, también hay una opción de ver las escenas en el bar (en la Wii está a su disposición a medida que se avanza a través del juego, pero en Ds está disponible sólo cuando el juego está al 100% de progreso). Además, la versión de DS no incluye nuevos personajes y niveles, incluso varios niveles se han eliminado, además de holgura en los niveles del vehículo, sin embargo, sí incluye algunos minijuegos nuevos.

Sin duda este juego es muy recomendado para todos los padres fans de Star Wars y también como una buena manera de introducir a sus hijos a la saga, debido a cierto grado de complejidad en la resolución de objetivos o saltos el modo de 2 jugadores puede ayudar mucho sin embargo habrá momentos donde la poca habilidad será un perjucio para lo cual cualquier jugador puede salir del juego en cualquier momento para volver a entrar después lo cual ayuda a no atascarse en el avance.

En la cantina o en los minijuegos es bastante divertido perder la seriedad y ponerse a jugar o crear personajes lo cual es un plus para la relación padre hijo.



Nos despedimos con algunos trucos que podrán usar para gozar de este juego un poco más allá

Para insertar cualquiera de estas contraseñas deberás ir hasta la fase 'Mos Eisley Cantina' y acercarte al bar. Entonces se te permitirá introducir un password. Simplemente toma nota del que quieras e ingrésalo para empezar a disfrutar de tu nuevo personaje.

KPF958: Si quieres controlar a un Battle Droid Commander no necesitas más que insertar esta clave.

ACK646: Esta clave desbloquea a Admiral Ackbar, uno de los miembros de la especie Mon Calamari más famosos de la saga.

H35TUX: Sin dudas, uno de los personajes que más fanáticos ha acumulado a lo largo de toda la saga. Darth Maul es poderoso, hábil y temible como pocos. Tiene la habilidad de controlar un sable láser doble... ¿pero vos te vas a animar a controlar sus movimientos?.

LA811Y: Seguro te acuerdas de Boba Fett, el cazador de recompensas pago por el mismísimo Darth Vader para complicarle para vencer a nuestros queridos héroes. Bueno, si insertas esta clave lo podrás controlar en tu beneficio!.

QRN714: Con un gran similar a Jar Jar Binks, Captain Tarpals es un sabio y fiable guerrero que nos ayudará en nuestras misiones. Utilízalo con esta clave.

DDD748: Perverso como pocos, Count Dooku desafió en más de una oportunidad a los Jedi del lado bueno. ¿Te animas a controlarlo?.

XZNR21: Si quieres controlar a un poderoso Super Battle Droid ingresa este password en el bar.

CBR954: Si quieres controlar a un Sandtrooper, el principal soldado de las fuerzas del mal, ingresa este password.

HHY697: Grande, feo, apestoso. Son varios los adjetivos que podemos adjudicarle a uno de los personajes más asquerosos de la historia de los videojuegos. Pero como buen fanático de Star Wars que eres de seguro te encantará controlar a Jefe Nass. Entonces, ¿qué esperas?. Inserta la clave que acabamos de dejarte y estará bajo tus órdenes!.

A32CAM: Hablando de malos, llegamos al enemigo final de toda la odisea de Star Wars. Ya lo habrás imaginado. Estamos hablando de Darth Sidious, capaz de llevar al joven e inocente Anakin Skywalkter al lado oscuro para convertirlo en Darth Vader. Si quieres utilizar sus poderes para buenas acciones, aquí tienes el código que te permitirá destrabarlo. ¡Tú decides!.

BDC866: Con esta clave destrabarás a un Vulture Droid, una terrible y poderosa arma del Imperio.

EWK785: Peculiar, introvertido y muy simpático. Ewok es uno de los personajes más emblemáticos de la primer trilogía de Star Wars. Destrábalo con esta clave y emplea sus habilidades en cualquier nivel de la aventura.

PMN576: Posiblemente, el mejor Jedi enemigo que nuestros héroes hayan enfrentado. Capaz de controlar cuatro sables láser al mismo tiempo, el General Grievous es uno de los personajes más espectaculares y fuertes que podemos controlar. ¡De seguro te mueres de ganar por empezar a disfrutarlo!.

ZZR636: Recordado por sus problemas con el Capitán Han Solo, Greedo se ha ganado un lugar en el recuerdo de los fans de Star Wars, en especial de los que pudieron ver la trilogía original. Desbloquéalo con este truco y rememora de viejos de antaño!.

GIJ989: Armado hasta la medula. Así podríamos describir a IG-88. Un robot con pistolas, rifles, ametralladoras y un temible sable láser. Si lo controlas, tus enemigos huirán despavoridos.

KLJ897: Otro villano recordado de la saga. Hizo su primer aparición en Star Wars II: Attack of the Clones. Lo puedes controlar por medio de esta contraseña.

MUN486: El poderoso caballero Jedi, Ki Adi Mundi, puede ser desbloqueado con esta clave.

584HJF: Perteneciente a la clase de Bounty Hunter, Zam Wesell es una poderosa cazadora de recompensas. Ingresa este password y la podrás controlar en tu beneficio. Disfruta de sus movimientos!.



GUA850: Con este password desbloquearás a un Guardia Imperial para volver a disfrutar la aventura.

LUM521: Luminara puede utilizar más de un sable láser al mismo tiempo, es su gran habilidad. Si quieres disfrutar de la partida de vuelta controlando a este personaje tan sólo tienes que ingresar este password. Disfrútalo!.

VBJ322: Natalie Portman la interpretó en la trilogía más reciente. Padme es la joven reina del planeta Naboo. Si quieres jugar con ella utiliza la clave que te acabamos de dejar.

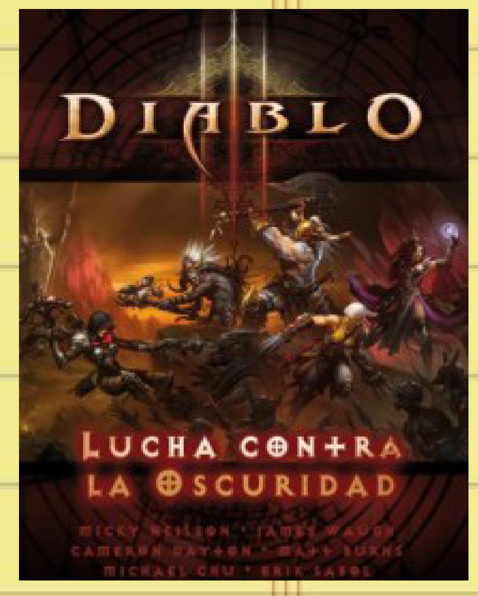
PLL967: Seguro te acuerdas de Watto, ese engañoso y poco confiable vendedor de tesoros, chatarra y reliquias de Star Wars Episode I: The Phantom Menace. Pues si ingresas esta clave lo podrás controlar.

NBN431: Controlaras a una nueva versión de los soldados del Imperio ingresando este password.

EVILR2: La versión oscura de R2-D2, R2-Q5, puede ser destrabada al ingresar este password en el bar. ¡Pero no pongas celoso a R2-D2 jugando siempre con este versión!.

PRX482: El pacifíco y amable personaje de Taun We puede ser desbloqueado por medio de este password. Si lo quieres controlar, ya sabes que hacer!.

NO SOLO DE JUEGOS VIVE EL HOMBRE



Diablo 3: La Lucha Contra la Oscuridad

Esta recopilación de relatos cortos ambientados en el rico universo de Diablo es una oda a la aventura fantástica en estado puro, plagada de terror y heroísmo. Veremos a los personajes protagonistas enfrentar sus miedos más profundos e intentar prevalecer ante los horrores que se les presentarán. Sumérgete en un mundo que, a pesar de estar gobernado por demonios y oscuras criaturas de pesadilla, consigue transmitir al lector el valor y la fuerza de voluntad de los protagonistas.

01/03/13 12,30€



The Art of Blizzard Entertainment

Blizzard Entertainment cambió el mundo del videojuego para siempre. Desde sus humildes inicios en 1991, bajo la forma de un estudio de videojuegos de tres personas, hasta el desarrollo de sus rompedores éxitos Warcraft, StarCraft y Diablo, Blizzard lleva más de dos décadas creando increíbles mundos. Este libro repleto de imágenes y de información obtenida entre bastidores conforma una excelente celebración de su génesis. La colección incluye casi 800 láminas, bocetos y dibujos conceptuales acompañados por los comentarios de los miembros del equipo de desarrollo.

15/03/13 15,95€



Star Wars: Revan

Un Jedi que salió de Coruscant para derrotar a los mandalorianos y regresó convertido en un discípulo del lado oscuro y decidido a destruir la República. El Consejo Jedi le devolvió la vida, pero Revan pagó un precio muy alto por su redención: borraron sus recuerdos. Solo le quedan las pesadillas... y un miedo atroz y duradero.

¿Qué sucedió exactamente más allá del Borde Exterior? Revan no lo recuerda, pero tampoco puede olvidarlo del todo. Descubrió un terrible secreto que amenaza la existencia de la República. No sabe qué es, ni cómo detenerlo, pero es muy probable que fracase en el intento, pues nunca se ha enfrentado a un enemigo tan diabólico y poderoso. Pero solo la muerte le impediría intentarlo

05/03/13 18€

SABIAS QUE...



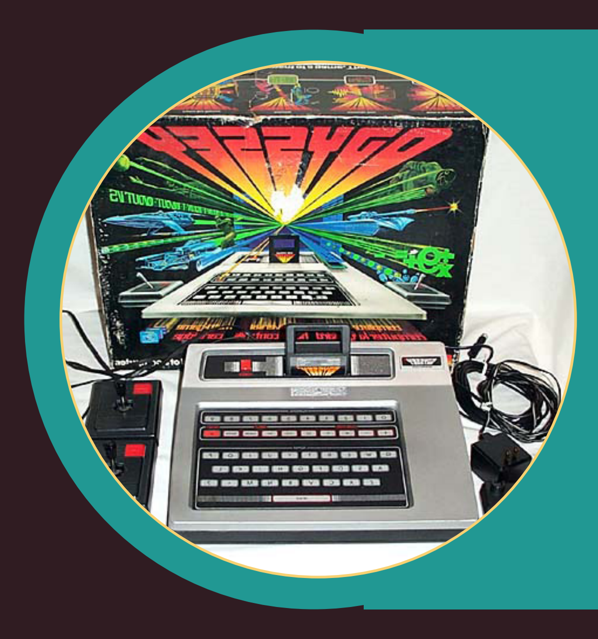
Juegos con olor

El sistema "scratch and sniff" (rasca y huele) se utilizó por primera vez en Leisure Suit Larry 7, pero fue Gran Turismo 2 (2000) de PlayStation donde más repercusión tuvo. En dicho juego compuesto por 2 cds, el cd denominado "GT Mode" olía supuestamente a "línea de pits". Pero no sería el único juego en incluir "olor" en el package del producto. 3 años más tarde, Fifa 2001 de Electronic Arts, hizo exactamente lo mismo pero con olor a césped. La repercusión de esta iniciativa por lo visto no fue muy exitosa entre los usuarios y desde entonces no se ha vuelto a utilizar.

Los orígenes de Nintendo

Nintendo, una de las mayores compañías de la historia de los videojuegos, y actualmente, la segunda compañía más grande de Japón, después de Toyota, no siempre se dedicó a este mercado. Inicialmente, en 1889, cuando se fundó la compañía, se dedicaba a la fabricación de naipes japoneses. En concreto, empezó distribuyendo un juego de cartas llamado hanafuda. Posteriormente, alrededor de 1960, la compañía se vio limitada por el negocio de cartas y decidió probar con nuevos mercados, llegando a poseer una compañía de taxis, una cadena de TV, una cadena de hoteles de amor, una compañía de comida, etc. Pero ninguno de estos negocios prosperó, excepto el de los juguetes. En 1975 Nintendo comenzó su andadura en el mundo de los videojuegos, que dura hasta hoy. Comenzó distribuyendo uno de los primeros sistemas de videojuegos, el Magnavox Odyssey, y no ha parado desde entonces, consiguiendo grandes éxitos con la mayoría de sus consolas y juegos.

La primera consola



No fue Nintendo ni Sega, ni tampoco Sony y mucho menos Microsoft, quien comercializó la primera consola de videojuegos de la historia. Fue Philips, y concretamente, su filial estadounidense, quien lanzó la primera consola de videojuegos, llamada Magnavox Odyssey. La consola fue lanzada al mercado norteamericano en Mayo de 1972, a unos 100$ por unidad. Venía empaquetada con 6 cartuchos que contenían juegos de la simplicidad de Pong, el título más famoso. Como dato curioso, Nintendo fue la encargada de distribuir la Magnavox Odyssey en Japón. Hoy en día, Philips está fuera del mundo de los videojuegos y en cambio Nintendo es una de las compañías más exitosas.

La fundación de Apple

Breakout nació como una versión del PONG para un sólo jugador. Al Alcorn, ingenierio de Atari y creador del Pong, había diseñado un prototipo que usaba demasiados chips para mover el juego, por lo que resultaba inviable como producto comercial sacar algo así. En busca de una solución, Nolan Busnell propuso un desafío a sus empleados que consistía en reducir el número de chips, y el ganador obtendría una jugosa recompensa económica. Steve Jobs se enteró del concurso y se lo propuso a su amigo Steve Wozniak, quien en tan sólo 72 horas logró reducir los 75 chips a tan sólo 25. Steve Jobs cobró la recompensa y le dió a Wozniak una pequeña parte del premio. Wozniak se enteraría más tarde de esta jugarreta, pero Jobs le diría que gran parte del dinero lo utilizó para fundar Apple.

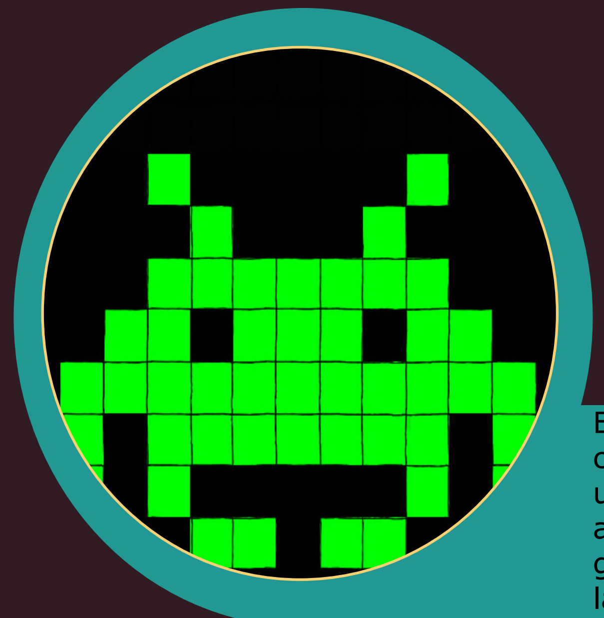
Las chicas de Final Fight eran... transexuales

Un representante americano de Capcom comentó que en el juego Final Fight era de mal gusto que los protagonistas tuvieran que enfrentarse con chicas en una pelea. El diseñador japonés del juego le contestó que no había ninguna chica en el juego. Cuando el americano le preguntó por Poison y Roxy el japonés respondió que no eran chicas, que eran transexuales. A las dos "chicas" se les cambió el corte de pelo y vestuario para la versión final.

El grito Wilhelm

Durante la película Tambores Lejanos un cantante que participaba en la película llamado Sheb Wooley dio tal pedazo de grito en una escena dónde se supone que le devoraba un cocodrilo que el resultado del grito grabado fue tan desgarrador, que se archivó con los efectos sonoros de la Warner Bros. Unos años despueś, Ben Burtt, técnico de sonido de Star Wars encontró el sonido del grito entre un montón de archivos enterrados por el polvo. Burtt encontró el grito con el título de "Hombre siendo comido por caimán" pero lo renombró como grito de Wilhelm por un personaje de dicho nombre, interpretado por Ralph Brooke, que en la película "The Charge at Feather River" recibía un flechazo en una pierna. Desde entonces, a modo de huevo de pascua, Ben Burtt ha incluido este grito en montones y montones de películas, aparece en Star Wars, en Indiana Jones, Piratas del Caribe, El señor de los Anillos, Matrix y en multitud y multitud de películas más que tardaríamos mucho en nombrar. En el mundo de los videojuegos ha aparecido en títulos como Call of Duty 2, Dungeon Keeper, Grand Theft Auto San Andreas, Grand Theft Auto 4, God of war, Halo 3, Half Life 2, Lego Star Wars, Lego Star Wars 2, Max Payne 2, Medal of Honor: Pacific Assault, Metal Gear Solid 4, Metal Slug, Psychonauts, Star Wars – Republic Commando, El Señor de los Anillos – El Retorno del Rey y un montón de infinidad más de títulos...

Space Invaders, éxito por error



El juego Space Invaders no podía portarse a la consola Atari 2600, pero se consiguió gracias a un fallo de diseño del chip TIA que incorporaba y a una técnica llamada H-Strobe. De esta forma, gracias a un fallo del procesador se pudo portar a la consola uno de sus juegos más famosos.

Los jefes finales de Street Fighter 2 y sus primeros nombres

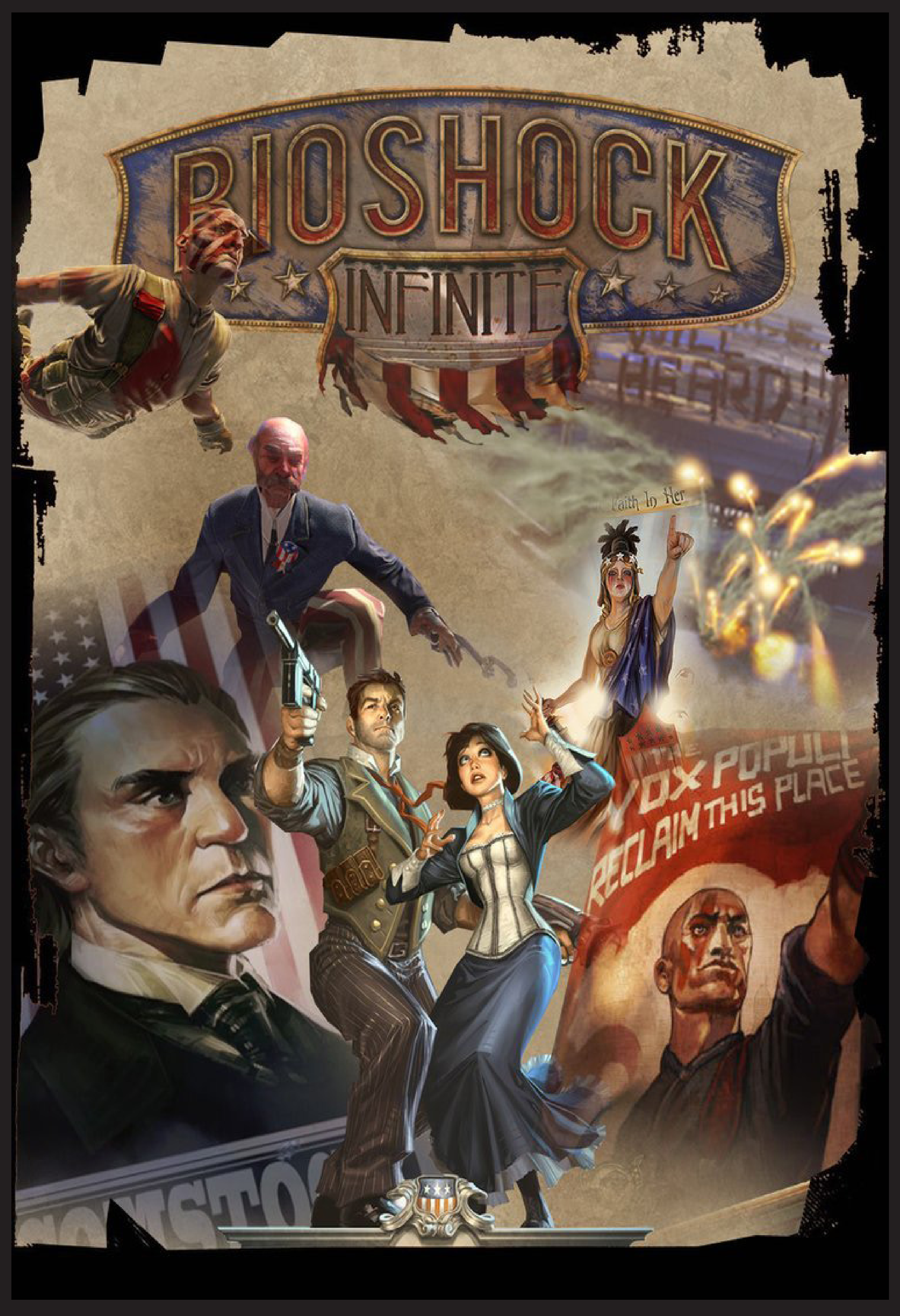
En Street Fighter 2 hubo un pequeño lío con los nombres de personajes. ¿Recordáis los jefes finales? En la versión japonesa del juego el boxeador se llamaba M. Bison, Balrog el torero con la máscara y Vega era el jefe final. Pero, ¡esos no son los nombres que conocemos! Y es que parece que Capcom se vio obligada a cambiarlo para evitar una demanda por plagio ya que el nombre del boxeador era M. Bison (sospechosamente parecido a Mike Tyson que en aquella época era muy popular) y sonaban prácticamente igual. Por lo tanto se hizo el cambio que todos conocemos, la versión americana tenía a Balrog cómo el boxeador, Vega cómo el hombre de la máscara y M. Bison el jefe final. Sagat fue el único de los jefes finales que mantuvo el nombre.

Sonic pudo ser un canguro o un conejo



El personaje de Sonic pasó por varias fases de desarrollo. La compañía SEGA quería a toda costa encontrar una mascota o un personaje que simbolizase algo tan importante como Mario para Nintendo. Algunos de los diseños más llamativos eran un canguro y un conejo. Se intentó enfocar el juego con un conejo que con las orejas atrapaba objetos y también las usaba para pegar a los enemigos, pero no acaba de convencer. Entonces el creador de Sonic, que tenía desde hacía tiempo en mente un personaje que se basase en la velocidad y que se enrollase sobre sí mismo, pensó en dar forma a un erizo con color azul (cómo las letras de SEGA) y tomando la cara base de Félix el Gato. Y de ahí surgió Sonic.

EN EL PROXIMO NUMERO...



VIAJAREMOS A COLUMBIA - ASCENDERMOS CON KRATOS - SEREMOS TESTIGOS DEL DÍA DE EMERGENCIA - Y MUCHO MÁS...